www.agames.com.br
ação
games
Edição nº 164
Junho de 2001
R$ 4,90
ISSN 0104-1630 3451/1
00164>
9 770104 163000
Abril

Eu quero...
VOTAR
Vote online para o seu programa favorito do Cartoon Network!
Depois sintoonize todos os sábados das 15h às 18h para conferir o vencedor semanal do VOTATOON!
CARTOON NETWORK .com.br
O Melhor Lugar Para Cartoons Online
www.CartoonNetwork.com.br

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R.Berlinck
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo
Diretor de Operações: Antonio Godoy da Silva

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone
Redator-Chefe: Edson Rossi
Editor: Darius Roos
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de Jogos: Humberto Martinez
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Carol do Valle (foto); Felipe Azevedo, Ronaldo Testa (jogo); Luciana Gomes, Priscila Pastre, Shinichiro Nakaba (texto), Renato Costa (diagramação); Ana Paula M. Figueiredo, Daniela Bessa Puccini (revisão); Tânia Marques (tradução); Alexandre Jubran (capa).

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Elaine Komatsu
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio Filho

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich,
Executivos de Contas: Claudia Gussoni, Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ariane Medina
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Presidente e CEO: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo e COO: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R.Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal
www.abril.com.br

Fale Conosco

Seus comentários, críticas e sugestões são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*.
Cartas: Av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP.
E-mail: agames.abril@atleitor.com.br.
Site: www.agames.com.br.
Telefone: (0xx11) 3037-4673.
De 2ª a 6ª, das 14h às 19h

Atendimento ao Leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Dúvidas. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes ou estratégias completas. Coloque sempre nas mensagens o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone. Mande também um pseudônimo, se não quiser que seu nome saia na revista.

Assinaturas

Telefones
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Outras localidades (ligação grátis): 0800-701-2828
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h.
E-mail: abril.assinaturas@abril.com.br.
Fax: (0xx11) 3990-2100.
Site: www.assineabril.com.br.

Atendimento ao Assinante

Para renovar sua assinatura, comunicar mudança de endereço ou tirar dúvidas sobre pagamentos e entrega da revista.
Telefones:
Grande São Paulo:(0xx11) 3990-2112
Outras localidades (ligação grátis): 0800-701-2828
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
E-mail: abrilsac@abril.com.br.
Fax: (0xx11) 3990-2100.
Site: www.abrilsac.com.br.

Edições Anteriores

Solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br.
O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

Para Anunciar

De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
Telefones:
São Paulo: (0xx11) 3037-2720
Outras localidades (ligação grátis): 0800-132066

Videogames

 PlayStation
 Super Nintendo
 PlayStation 2
 Mega Drive
 Dreamcast
 PC
Nintendo 64
 Xbox
 Game Boy Color
 Game Boy Advance

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (0xx11) 3037-2000, fax: (0xx11) 3037-4961
Publicidade: tel. (0xx11) 3037-4074, fax: (0xx11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (0xx11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, fax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º andar, conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, fax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º andar, sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, fax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, fax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, fax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8º andar, sl. 802, Menino Deus, CEP CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º andar, sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401, Lagoa, CEP 22071-030, fax: (021) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º andar, sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição nº 164. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (0xx11) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-704-2112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: Solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

IMPRESSA NA DIVISÃO
GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-704-2112

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-701-2828

ANER

Índice

Editorial

Cara, um mês depois de completarmos 10 anos a sensação é uma só: vamos ralar, e muito, para justificar a trajetória de sucesso da melhor revista de games do lado de baixo do planeta. Isso tudo para deixá-lo não só bem-informado, mas sabendo muito antes tudo o que rola no mundo dos videogames. Nesta edição, trazemos 1.314 dicas (valeu, Ronaldo!) – dicas mesmo e não truques sujos como certas publicaçõezinhas fazem (que contam as legendas das fotos e até o detonado). Confira ainda nossa seleção de 124 jogos (boa parte deles a cargo do nosso absurdamente ágil Felipe), que é para você ter opção, muita opção.
Colega, aqui vai outra dica: não deixe de se deliciar com a reportagem mais que especial sobre *Final Fantasy*. Tem tanta informação que, mesmo se você nunca tivesse ouvido falar de *FF*, bastaria ler o que o Humberto produziu e o Darius editou para saber tudo – sim, eu disse tudo – sobre a saga. Por fim, note o visual das aberturas de matérias que o Ailton, o Fábio e o Renato têm preparado. Meu, tem tanta coisa... até parece que a gente ama você.

Abraço, *Ação Games*

DESTAQUES

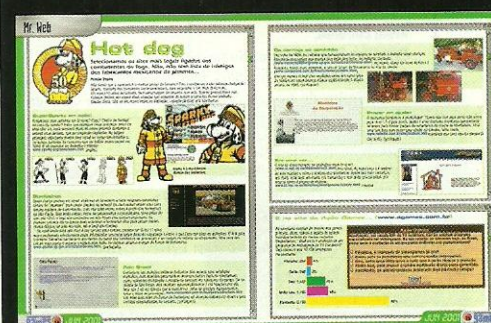
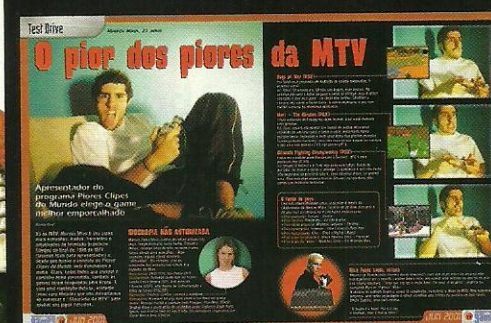
12 Game da Gata/Elaine Pinheiro

14 Mr. Web/Bombeiros

16 Test Drive/Marcos Mion

Ilustração de capa: Alexandre Jubran

A VOLTA DE CRASH

DICAS

GAMESHARK

Os sortudos

Ganhador de um DC (Ação Games ed. 161)
Fábio Ferreira Dantas, Guarulhos - (SP)

Ganhador de um DC (Ação Games Só Dicas ed. 17)
Hugo A. F. Fernandes Araújo, São Paulo - (SP)

Frango

Tô malandro no traço de Sabrina Yumi Tonooka, de São Joaquim (SC)

Elogio

Frango, você é um pouquinho menos bonito que um verme.

Daniel Antunes Carcani, Duque de Caxias (RJ)

E isso te incomoda? Próximo!

Criancices

Coloquem mais jogos bons nos detonados, porque esta seção parece creche, só tem joguinho de criança. E coloquem também mais dicas e detonados de PlayStation. Frango, você é tão tonto quanto falam?

DesouzaKiss, via e-mail

Confesso: mandei fazer edições diferenciadas para você, pois descobri que, se não for joguinho para criança, você não finaliza nada. Próximo!

Pôster

Frango detestável, cadê o pôster da edição de maio? Não me venha dizer que estão preparando o pôster da Lara nua...

Rafael, via e-mail

Acabou o dinheiro. Agora não daremos mais pôster algum. Obrigue seus amigos a comprar revistas, muitas revistas, que o pôster volta. Ah, como produzir uns 25 pôsteres por mês não custa muito, preparamos um da Lara nua, mas já que você não quer... Próximo!

Amigos. Que mês horrível para mim: meu cachorro ficou doente, torci meu pé, a Seleção Brasileira perdeu do Equador, fui demitido e, para completar, a *Ação Games* veio sem pôster.

Moisés Jesus Teixeira, Mairiporã (SP)

Podia ser pior: você ter perdido seu cachorro, seu cachorro ter sido demitido, a Seleção perder da *Ação Games*, seu emprego ter ficado doente e seu pé ter vindo sem pôster. E vá rezando para não dar pau em seu videogame. Próximo!

Fear Effect

Malas da *Ação Games*: por que vocês, os cuecas do galinheiro, não colocaram na edição 162 um pôster da Hana e Rain, de *Fear Effect*, se massageando deliciosamente? Valeu, panacas, espero resposta.

Leleca, Jaraguá do Sul (Santa e bela Catarina)

Você sabe o que vou responder, não sabe, Leleca? Pois é: o pôster delas se massageando peladinhas está com a gente e não vamos mandá-lo a você, não. Santa Catarina pode ser bela, mas fica longe e as estradas são ruins. Próximo!

Daiana dos Santos, de Água Santa (RS), fez sua homenagem ao fim do Dreamcast. E o pobre Sonic ficou órfão de seu videogame.

Xbox

Frango, as modificações que você fez na revista ficaram um lixo. E pare de encher a bola do Xbox, pois ele não vale nada.

Rodolfo Cardoso Pires, via e-mail

O Xbox não vale nada? A *Ação Games* ficou um lixo? Me faça um favor: se você tem idade para votar, esqueça. Dá até medo das coisas de que você gosta... Próximo!

Folgada

Escrevo para dizer duas coisas horríveis que vejo na revista: a) o *Game da Gata* e b) você (que nem para comida de cachorro serve). Na verdade, é meu irmão, Thiago, que compra a revista, mas sempre leio. Quero o Game do Gato com o Gianechinni.

Bruna G. Cordeiro, São Paulo (SP)

Também direi duas coisas: a) Thiago, fuja! e b) nada de Game do Gato. Próximo!

Estratégia

Frango, desde que você chegou à revista, eu sempre pulo as primeiras páginas para não te ver.

Vidjai Nogueira, via e-mail

Então, como você me conhece? De toda forma, a partir de agora vou aparecer aleatoriamente só para te encontrar. Próximo!

Sega

Li numa revista concorrente que a Sega faliu, mas tenho um monte de dúvidas sobre o que aconteceu.

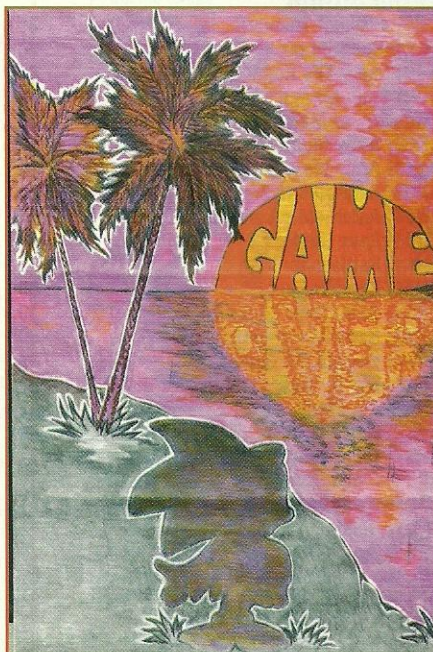
Douglas dos Santos, Rio de Janeiro (RJ)

Logo se nota que você leu isso numa concorrente, mesmo. Se tivesse lido na *Ação Games*, já saberia de tudo antes. Viu a diferença? Próximo!

Penso, logo escrevo

Gostaria de saber como a *Ação Games* te mantém como funcionário para responder às cartas enviadas à Redação. Você vive nos xingando, não responde nada direito e ainda se acha o maioral. Não sei como tem gente que te escreve. Pensando bem, não sei por que estou te escrevendo. Pensando melhor, é para mostrar que não aceitamos humilhações e outras pessoas deveriam fazer o mesmo. Vamos aderir ao MCF (Movimento Contra o Frango).

Joyce Roberta Tenório da Silva, Recife (PE)

Uma curiosidade, Joyce: você manda cartas aos políticos e lalaus toda vez que se sente humilhada? Se sim, vamos ampliar o seu protesto também contra ladrões, corruptos e salafrários, o famoso Muvas (Movimento Unificado "Vamos Arrebentar Salafrários"). Assino meu nome antes de todos. Próximo!

Sega 2

Tenho um Dreamcast e uma pergunta a você, Frango: esta é a hora de eu ficar desesperado, né? Passei horas numa fila em Tóquio, na época do lançamento, sob frio, para correr no meio dos japas e conseguir a porcaria do meu DC...

João Paulo Yamaguchi,
Sukugawa (Japão)

Para que se desesperar? Compre outro console e venda o seu. Só não acredito que consiga uma grana equivalente ao que você pagou (haha). Ou quem sabe ele fique bem como enfeite de estante (hahaha). Se preferir, finja que é um aparelho de DVD diferente (hahahaha). Outra opção: vá até uma praia, escreva uma mensagem, coloque-a dentro do DC e atire-o ao mar (hahahahahaha). Não leve a mal... (hahahahahahaha). Próximo!

PC

Frango atirador. Vê se coloca mais dicas e informações sobre jogos de PC. E olha lá o que vai responder, pois sou assinante e pago em dia.

Nathália Lopes,
Belo Horizonte (MG)

Assinante que paga em dia tem direito a tratamento especial, mas esqueci qual é. E não deixe de ver a edição *Ação Games PC*, que tem CD com jogo completo grátis.

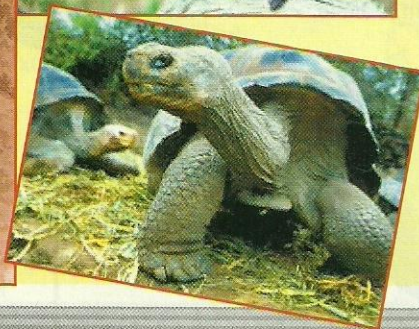
Crash e Mario estão na festa de 10 anos da *Ação Games*, e o presente é um Pikachu. Que coisa, héin? Gostei da homenagem do William Alves dos Santos, de Goiânia (GO)

Nenê da mamãe

Mando esta carta com minha foto aos 6 meses (hoje tenho 13 anos).

Marcos César Nunes Ximenes,
Varjota (CE)

Que buuunitu. Veja se os leitores vão te achar no meio de outros amiguinhos nossos. Próximo!

No meio dessas quatro fotos de bebês está o leitor Marcos. Mande sua carta para a redação da revista dizendo quem é ele, tá?

No Bico do Frango

"Vamos iniciar uma campanha junto às empresas que produzem games para que também façam jogos em português. Jogos como *Missão Impossível*, para PlayStation, têm várias opções de idioma, mas nada de português. Está na hora de exigirmos respeito dos fabricantes, pois tenho certeza de que o Brasil é um grande consumidor dos produtos deles. Espero que minha sugestão seja aceita e seja criada uma forma de pressioná-los a traduzir os jogos também para o português."

Fábio Schneider,
via e-mail

Vá ao nosso site (www.agames.com.br) e veja o que preparamos. Estamos nessa, Fabião. Palavra de Frango.

Luciana Gomes

"Tenho a sensação de que este cara está me levando às alturas"

Chrono Cross

Como uso as invocações no *Chrono Cross*? Já peguei todas e ainda não sei como usá-las.

Francisco Fábio, via e-mail

Usar as invocações é meio complicado. Vamos explicar passo a passo.
1º passo: equipe a invocação no nível 7 ou 8 na sua barra de elements.
2º passo: verifique se a cor símbolo da invocação corresponde à cor do símbolo do personagem.
3º passo: durante a luta, faça com que a barra do canto esquerdo superior (field) esteja completamente preenchida pela cor símbolo da invocação.
Assim que estes três passos estiverem concluídos, você conseguirá soltar a invocação.

Tomb Raider Chronicles

E aí, gente, beleza? No jogo *Tomb Raider Chronicles*, depois de colocar o primeiro tubo de nitrogênio, se abre uma entrada para colocar outro item. Qual?

Lázaro, via e-mail

Lázaro, você deverá voltar até o corredor onde há cabos de energia balançando e usar a silver key para abrir a porta. Lá, pegue a oxigen canister. Este tubo é o que você vai usar no lugar que se abriu.

Resident Evil Code: Veronica

Travei logo no primeiro computador. Por favor, qual é a senha?

Eduardo Luíz Mendes, São Paulo (SP)

Eduardo, a senha você consegue usando o cartão ID no computador (hehe). Ok, não serei malvada, aí vai a senha: NTCO394.

Ecco the Dolphin: Defender of the Future

Estou parado no jogo *Ecco-The Dolphin*, na hora em que devo enfrentar um tubarão. Como faço?

Joventino R., Vila Velha (ES)

Não é tão complicado assim. Você deverá fazer o tubarão branco passar pelos buracos da rocha. Quando ele ficar preso, uma jóia vai aparecer em sua boca. Use seu ataque para quebrá-la e, assim, matá-lo.

"Olha eu aqui, Flipper!"

"Não estou com sono. É meu olho que está pesando"

Pokémon Gold & Silver

Galera, preciso da ajuda de vocês. Como consigo os pokémon mew e mewtow no *Gold & Silver*?

Tarcísio Silva, via e-mail

Tarcísio, depois de terminar o jogo, volte à caverna em que um homem bloqueava a entrada. Ela está perto da cidade de Cerulium e, no centro da caverna, enfrente Mewtoo. Para capturá-lo, use a master ball. Agora, para ter o mew, só por meio do gameShark ou em eventos especiais da Nintendo.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Pelo amor de Deus! O que é um grind?

Eurico Santos, via e-mail

Calma, Eurico, grind nada mais é do que o movimento que você pode realizar quando escorrega de uma superfície, como em cima de canos e bancos.

Breath of Fire 4

Encontrei o mestre Njomo, mas não entendo o que ele pede! Por favor, me dêem uma ajuda.

Ricardo Moriaty, Pelotas (RS)

Ricardo, não entre em pânico. Tudo o que o mestre Njomo exige é que você crie mais de cinco fadas na colônia.

Game Boy Advance

Gostaria de saber se a versão americana do GBA será igual à japonesa? É que eu queria comprar e estou em dúvida.

Alexandre Caland, via e-mail

Todos os acessórios e jogos do GBA japonês servirão no GBA americano. Por isso, fique despreocupado.

Syphon Filter 2

Estou com uma dúvida muito grande e não agüento mais jogar. Me digam por favor qual o quarto objetivo da fase Volkov Park.

Carlos Massento, Belo Horizonte (MG)

Carlos, o esquema é o seguinte: elimine o agente mais próximo da cerca e pegue o sniper rifle. Esconda-se atrás das árvores e use-a para detonar os atiradores.

Deu bobeira

Na edição 161, na seção *Dicas & Truques*, o jogo *Blade* saiu com a seqüência incorreta. O certo é:
Infinita munição: baixo, direita, cima, esquerda, L2, L1, R2 e R1.
Todos os itens: direita, esquerda, cima, baixo, L2, L2, R2 e R2.

Na edição 162, alguns jogos da seção *Dicas & Truques* saíram com os comandos trocados. Para que eles funcionem corretamente, basta trocar a seta inferior esquerda para esquerda apenas. Confira a lista de jogos: *Croc: Legend of the Gobbos* e *Spyro: Year of the Dragon* (PSX); *TNN Motorsports HardCore Heat* e *Maken X* (DC); *Tony Hawk's Pro Skater 2* (PC); *NFL Blitz 2000* e *X-Men: Mutant Academy* (GBC) e *Arcana* (SNES).

Na edição 163, na seção *Mr. Web*, o endereço correto do site do jogo *Silent Hill* é (**dark-legacy.net/silent-hill**)

Logitech lançará volante para PS2

A Logitech (*www.logitech.com*), fabricante de equipamentos para PCs, está desenvolvendo um joystick em forma de volante para PS2. Além de emborrachado, o acessório tem regulagem de altura, pedais e force feedback para trepidar durante as corridas. (RT)

Broken Sword no portátil de 32 bits

A produtora Revolution Software anunciou que está desenvolvendo *Broken Sword: Shadow of the Templars* para 32 bits. Clássica no PC, a série *Broken Sword* ganhará um episódio com gráficos soberbos para o novo portátil da Nintendo, Game Boy Advance. (RT)

Títulos de PlayStation 2 começam a vender melhor

Os jogos do PS2, que não apresentavam boas vendas, começaram a dar resultados. Enquanto *Onimusha: Warlords* superou 1 milhão de cópias, *Bio Hazard Code: Veronica – Complete*, *Kessen 2* e *World Soccer Winning Eleven 5* venderam 300 mil unidades cada. (RT)

A Marvelous Entertainment anunciou que disponibilizará um CD duplo com as músicas da famosa série *Panzer Dragoon* (sucesso nos 32 bits). Aos adoradores do dragão será permitido escutar tanto as versões originais do jogo como outras, orquestradas. (RT)

A banda Offspring confirmou sua participação na trilha sonora de *Crazy Taxi 2* (DC). O jogo trará músicas dos álbuns *Americana* e *Conspiracy of One*. As faixas confirmadas são *Americana*, *Come Out Swinging*, *No Brakes*, *One Fine Day* e *Walla Walla*. (RT)

O lançamento do GameCube foi adiado para setembro, no Japão. Segundo a Nintendo, a mudança de data ocorreu para evitar problemas como a falta de aparelhos durante o lançamento. A empresa não revelou ainda os jogos que serão lançados com o console. (RT)

A Sony lançará um kit de programação para você criar seus próprios games nos 128 bits. O kit vem com disco rígido, mouse, teclado, adaptador VGA e drive de DVD. Pode-se comprar o produto no site www.playstation.com por cerca de 470 dólares. (LG)

A Electronic Arts cancelou a versão 128 bits de *The World Is Not Enough 007*. Para compensar a mancada, a fabricante desenvolve *James Bond 007: Agent Under Fire* (PS2), trazendo o espião britânico numa missão inédita até para os cinemas. (LG)

Pokémon Crystal (GBC) será lançado em 30 de julho nos Estados Unidos. Mas, diferentemente da versão japonesa, o cartucho norte-americano não terá opção de partidas pela internet (via celular). A novidade de *Crystal* será a escolha do sexo do personagem. (LG)

O longa-metragem *Final Fantasy: The Spirits Within* estreará dia 10 de agosto no Brasil. O filme foi desenvolvido totalmente em computação gráfica e produzido pelos técnicos da Squaresoft (famosa fabricante de RPG) num estúdio no Havaí, nos States. (LG)

Shinichiro Nakaba, Tóquio (Japão)

PS2, uma central internet

A Sony mostrou que quer estar definitivamente na rede digital. Empresas ligadas à fabricante do PlayStation 2 colocaram à disposição dos maníacos um browser adaptado ao caractere chinês e três modelos de modem. O Egbrowser custa 38 dólares e permite fazer download de música pela tecnologia MP3. Já os modems saem em média 100 verdinhas.
O PS2 conta, por enquanto, com quatro games que podem ser ligados à internet. A maior reclamação dos japoneses tem sido o custo.
O gasto médio inicial, com um provedor de 20 dólares, mais um game de 68 dólares e outros 18 dólares por dez horas de conta telefônica, além do modem de 100 dólares, fica no mínimo em 206 verdinhas. Para quem preferir brincar pelo celular, a Sony lançou o cabo de ligação por 35 dólares.

Estas figuras são os mascotes da Sony para o PS2

Nintendo ri com GBA

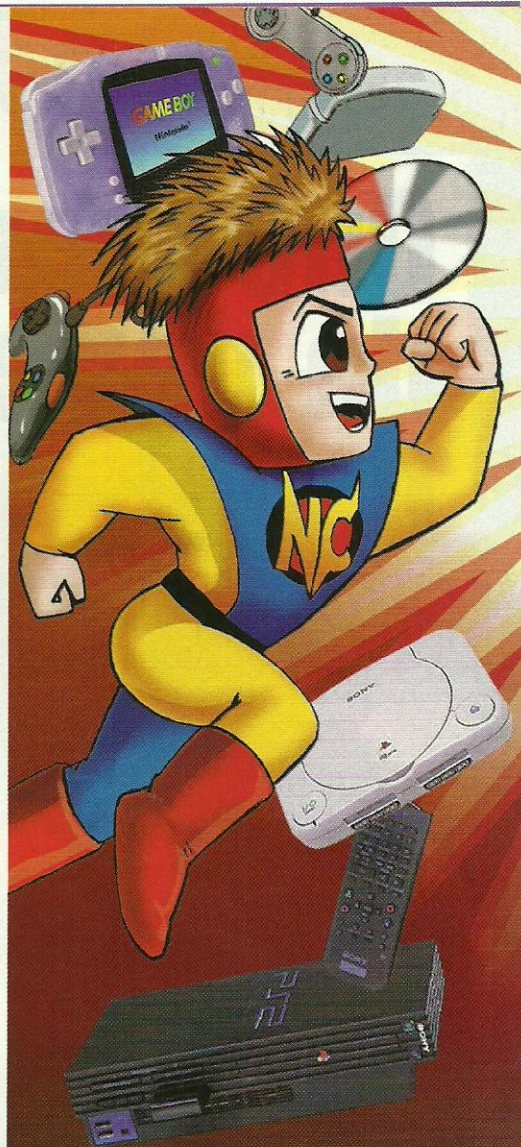
A Nintendo produzia e vendia normalmente cerca de 2 milhões de unidades do Game Boy Color por mês. Mas por que então passou a comercializar a nova versão do portátil, o Game Boy Advance? Segundo o diretor de comunicações da Nintendo, Imanishi Koushi, não havia como esperar para lançar o GBA devido ao novo padrão de exigência do jogador japonês, cada vez mais acostumado a gráfico e som de melhor qualidade. O excelente *Pocket Music*, game que simula um conjunto musical, deve impulsionar ainda mais as vendas do GBA. A Nintendo, que não anda dando conta da produção, espera vender 24 milhões de GBAs até o fim do ano.

O anúncio, durante a Tokyo Game Show, da associação da Microsoft com a Sega, para o desenvolvimento de games, deixou os maníacos mais confusos. Muitos esperavam a adesão da empresa japonesa somente à linha de jogos do PlayStation 2 e do Game Boy Advance, que chegou a ser divulgada oficialmente no fim de janeiro. A japonesa Sega traiu seus conterrâneos e ficou com os gringos.

Apostas reduzidas

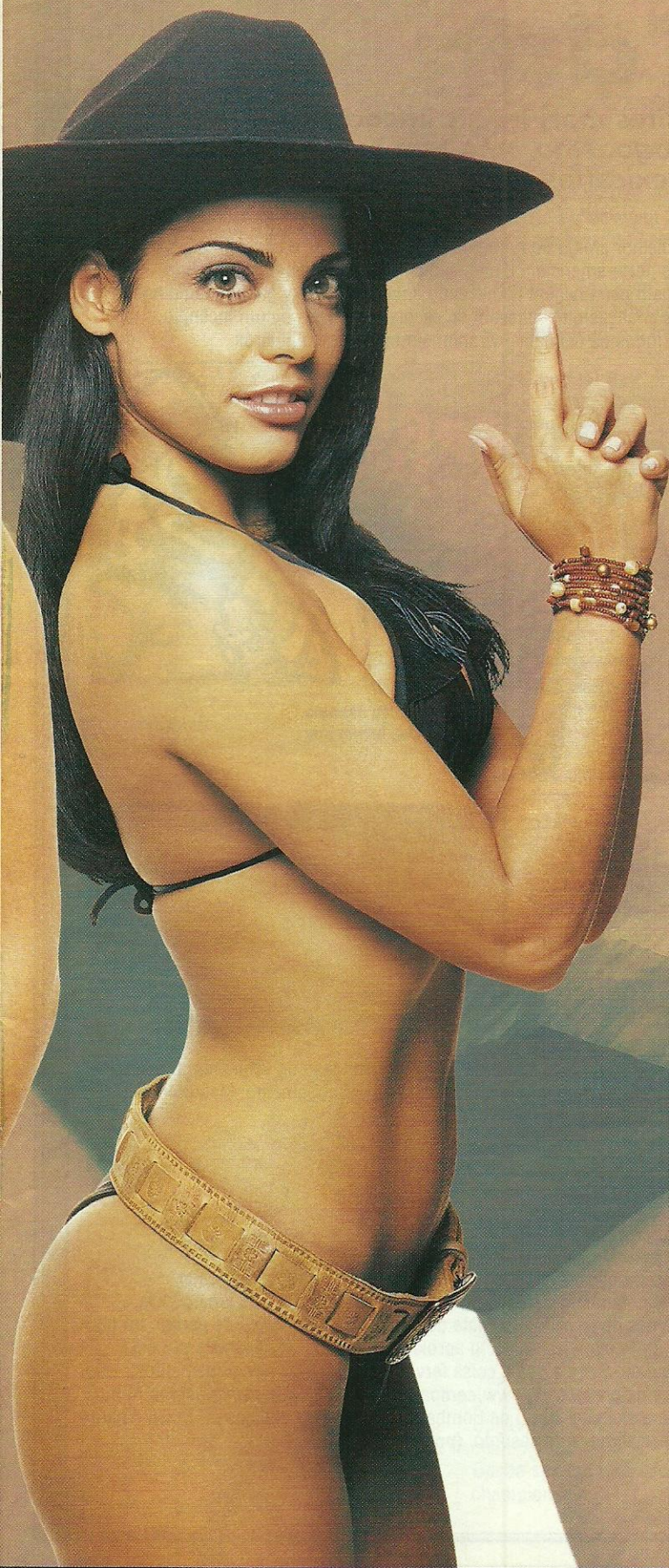
As grandes produtoras japonesas dão sinais de que apostam pesado em um número reduzido de games para impulsionar as vendas. A tendência, que ficou evidente na Tokyo Game Show, dá uma certa vantagem ao PS2, o preferido entre os produtores. A Sony Computer Entertainment acredita no *Gran Turismo 3*; a Namco, no *Ace Combat 4*; a Konami, no *Metal Gear 2*; a Square, no *Final Fantasy 10* e a Capcom, no *Devil May Cry*. Todos esses games são para o PS2. A Bandai foi a única a dar preferência para o Dreamcast, com *GunDan Batlle*.

Imprima seus games

Com a impressora Popegg e o software Prinfan, quem tiver PlayStation 2 poderá imprimir cartões-postais e páginas de agenda com imagens retiradas de alguns games como *Cool Boarders*. Será possível também criar diálogos em seqüência de imagens produzidas, além de montar uma história em quadrinhos com os excelentes gráficos criados para o PS2 como pano de fundo.

Elaine Pinheiro, 23 anos

Que menina da porteira, nada!

Morena dos olhos cor de... deixa para lá, quem vai reparar nos olhos desta gata?

Fotos: Carol do Valle; Produção: Érica Assan; Produção de moda: Daniele Ferraz; Cabelo e maquiagem: Roberta Mattos/C.Hamura

Darius Roos

Capa da *Playboy* e da *Ação Games PC* (ao lado das parceiras Mallandrinhas), esta paulistana sabe do que os homens gostam e, para tratar das necessidades da rapaziada, embarcava numas de enfermeira enquanto embelezava o programa de TV do Sérgio Mallandro. Cavalgando na fama, Elaine pretende tornar-se apresentadora de televisão. Aos 23 anos, a pequena (1,60 m de beleza concentrada) adora dançar e odeia acordar cedo (a cama é seu hábitat natural, sem dúvida). Mas o segredo dela não pertence apenas ao sono profundo. A morena fogosa manda bem nos exercícios de musculação. Para conquistá-la, além de ser galã, o cara teria mais chances levando-a numa viagem ao Egito (mas lá não tem cavalo, só camelo!) – um sonho da ninfa. Aiôôô, Elaine!

Hot dog

Selecionamos os sites mais legais ligados aos combatentes do fogo. Não, não tem lista de inimigos dos fabricantes mexicanos de pimenta...

Priscila Pastre

Não dizem que o cachorro é o melhor amigo do homem? Pois convidamos o cão dálmata cinqüentão Sparky, mascote dos bombeiros norte-americanos, para esquentar o Mr. Web deste mês.
Ele nunca foi astro de cinema, nem personagem de desenho animado. Sparky ganhou fama nos Estados Unidos por seguir duas crianças que voltavam da escola e salvá-las de um incêndio. Depois disso, não só ele, como todos os dálmatas, viraram símbolo dos bombeiros.

SuperSparky em ação!

Problemas com gatinhos em árvores? Fogo? Cheiro de fumaça na casa do vizinho? Antes que qualquer coisa aconteça, entre no meu site. Lá, você encontra dicas de como prevenir acidentes e manda suas dúvidas, que eu respondo rapidinho. Na página principal, veja como mudei meu visual ao longo das décadas e, se quiser, participe do concurso que vai definir como estarei em 2010. É só caprichar no desenho e mandar.
www.sparky.org/news/news.htm. (inglês)

Sparky é o cão dálmata símbolo dos bombeiros

Bombeiros

Quem nunca sonhou em vestir uniforme de bombeiro e subir naqueles caminhões cheios de "aparatos" para salvar alguém do perigo? Se você quiser entrar para uma dessas equipes de super-heróis, mas não sabe como, a dica é o site dos bombeiros de São Paulo. Tem ainda vídeos, fotos de salvamentos e curiosidades. Uma delas diz que, até 1850, o fogo era combatido em São Paulo pela própria população. As pessoas corriam até os poços mais próximos e formavam filas para passar baldes cheios d'água, de mão em mão, até o local em chamas.

Se você ainda acha que esse é um serviço para macho, prepare-se: já faz 11 anos que a mulherada entrou nessa praia. Há também um canal sobre dicas de segurança e sobre o que fazer em caso de acidentes. O link para o projeto Salvamar vai deixá-lo por dentro do papel dos bombeiros na prevenção e no resgate de vítimas de afogamento. Mas uma das coisas mais legais é acessar a página com fotos de viaturas atuais e antigas do Corpo de Bombeiros.
www.polmil.sp.gov.br/ccb/bombeiros.html. (português)

São Paulo

20. 13º Grupamento de Incêndio
Descrição: Polícia Militar do Estado de São Paulo - Corpo de **Bombeiros** - São José do Rio Preto. Proteção contra incêndios, resgate e outras emergências. Consultas e informações de utilidade pública.
URL: http://www.riopreto.com.br/bombeiros/

21. Corpo de Bombeiros de São Bento do Sul
Descrição: Corpo de Bombeiros de São Bento do Sul Mande sua Mensagem Esta página já foi acessada vezes. Esta página encontra-se em construção
URL: http://www.creativenet.com.br/bombeiros/ **Tamanho:** 1564 bytes
Origem: RadarUOL

VOLTAR
Voltar

Retorna ao índice

Pelo Brasil

Bombeiros são policiais militares treinados não apenas para combater incêndios, mas também para resolver diversos outros tipos de emergência, como acidentes de trânsito e resgate de pessoas em situações de perigo. Só na cidade de São Paulo, eles recebem aproximadamente 7 mil ligações por dia. Mas não é só em Sampa que a coisa ferve. Além de mostrar equipamentos, fotos e dicas de prevenção, **www.sercomtel.com.br/bombeiro/selecbms.htm** traz links para sites do Corpo de Bombeiros de diversas cidades do Brasil e para revistas especializadas no assunto. (português)

Da carroça ao caminhão

Por volta de 1880, os veículos que transportavam as equipes de combate a incêndio eram carroças. Encontrei uma página que mostra isso tudo com fotos, no mínimo, curiosas (**www.memorialdoimigrante.sp.gov.br/realizad/Criancas.html**). Na home, clique no ícone de fotos à esquerda. Muito mais completo, o site do Corpo de Bombeiros do Rio de Janeiro (**www.compuland.com.br/muniz/cbmerje/index.html**) tem um museu virtual com raridades como um carro-pipa de 1856 e um carro-bomba d'água inglês movido a tração animal, de 1865. (português)

Sociedade
Corpo de Bombeiros
Voluntários de Joinville

Histórico da Corporação

Em 1892, quando Joinville tinha 18 mil habitantes e apenas 41 anos de existência, era criada a Corporação dos Bombeiros Voluntários, uma instituição pioneira no Brasil e resultado legítimo da cultura empreendedora e solidária dos alemães. A exemplo do que acontecia nas principais cidades da Alemanha, os imigrantes instalados na colônia Dona Francisca respondiam de forma direta aos desafios impostos pela ousadia de instalar na mata uma cidade.

Prazer em ajudar

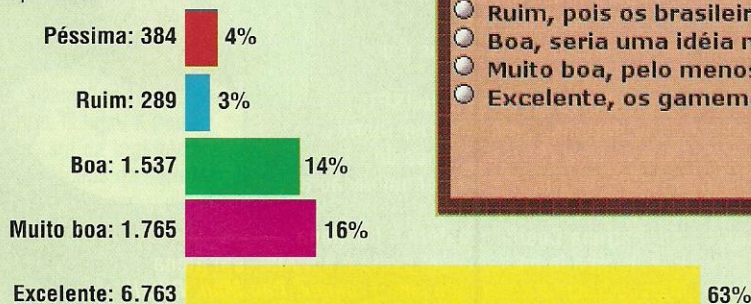
O lema dos bombeiros é muito legal: "Quem não vive para servir não serve para viver". E é para servir, ajudar e viver incríveis aventuras que pessoas se unem para formar grupos de voluntários do Corpo de Bombeiros. Tá aí uma boa dica para quem quer ajudar os demais. Sites como **www.netville.com.br/cbvj/historic.htm** mostram que esse tipo de atitude já deu certo. (português)

Era uma vez...

O site do departamento de incêndios nova-iorquino (**www.ci.nyc.ny.us/html/redirect2.html**) tem dicas de segurança e é repleto de informações e conta a história dos bombeiros desde que tudo começou, em 1648. Está todo em inglês (vá treinando) e tem texto pra caramba, por isso vá direto à página de história: **www.ci.nyc.ny.us/html/fdny/html/general/history.html**. (inglês)

E no site da *Ação Games*... (www.agames.com.br)

As principais notícias do mundo dos games, prêmios, dicas, vídeos e papéis de parede. Participe também de nossas enquetes. Perguntamos: "Qual seria a aceitação de um programa de videogames na TV brasileira?". Veja abaixo o que 10.738 internautas responderam:

Resposta	Votos	%
Péssima	384	4%
Ruim	289	3%
Boa	1.537	14%
Muito boa	1.765	16%
Excelente	6.763	63%

Ação Games

Atualmente, em canais VHF da TV brasileira, não há nenhum programa especializado em videogames. Na sua opinião, se estreasse hoje, no Brasil, como seria a aceitação de um programa dedicado aos gamemaníacos?

- Péssima, o mercado de videogames já era!
- Ruim, pois os brasileiros não curtem muito videogame.
- Boa, seria uma idéia nova e tudo que é novo chama a atenção.
- Muito boa, pelo menos a minha audiência diária seria garantida.
- Excelente, os gamemaníacos merecem isso há muito tempo!

Votar

Resultado parcial

Marcos Mion, 21 anos

O pior dos piores

Apresentador do programa Piores Clipes do Mundo elege o game melhor emporcalhado

Darius Roos

VJ da MTV, Marcos Mion é dos caras mais estranhos, irados, trombetas e adjetivados da televisão brasileira. Chegou no final de 1998 na MTV (fazendo teste para apresentador) e, desde que tomou o controle do *Piores Clipes do Mundo*, vem dominando a mídia. Claro, como todos que cruzam o caminho deste pervertido, também os games foram tosquiados pelo tirano. E com uma reputação dessas, evidente (meu caro Watson) que não deixaríamos de convocar o "Chacrinha da MTV" para avaliar uns jogos ridículos.

BIOGRAFIA NÃO AUTORIZADA

Marcos Chaib Mion, conhecido pelos amigos (da onça, inegavelmente) como Barba, Falcon e Maias, carrega tufos de pêlo no rosto e uma língua afiada para avacalhar... digo, comentar alguns clipes musicais "diferentes". Na verdade, zoar as investidas dos músicos nos vídeos é o trabalho de Mion.

Nascimento: 20/6/1979, São Paulo (SP)

Escolaridade: formado como ator no Teatro-Escola Célia Helena (SP), dois anos de Filosofia (USP), três meses de Comunicação e Artes do Corpo (PUC/SP).

Namorada: Patrícia Coelho, cantora e bonitona.

Videogame: Nintendo 64 sujo num canto e um Atari em plena forma. Marcos trucida a saudade com *Frogger*, *Pac-Man*, *Pitfall*, *Donkey Kong* e corre atrás de raridades como *Enduro* e *River Raid*. Agora, sua melhor fase foi nos 8 bits. Ele esmagava cogumelos em *Super Mario Bros 3* (NES).

da MTV

Hogs of War (PSX)

Em *HoW* você comanda um exército de suínos fedorentos. É porcaria pura!
VJ: Atroz! Os porcos em 3D não são legais, mas toscos. No começo até curti a idéia da guerra entre os roliços, mas é difícil controlar e não tem ação – os caras são lerdos. Também a câmera não ajuda e fiquei tonto. A única vantagem é que tem efeitos sonoros de desenhos animados.

Mort – The Chicken (PSX)

Título preferido do Frango da *Ação Games*, aqui você controla uma galinha.
VJ: Cara, esse é ultrajante! Um bando de pintos mixurucas correndo de um lado para o outro e você, encarnado numa galinha tosca, bancando a ama-seca atrás dos pivetes penosos. Essencialmente estranho, mas não negarei que peguei as manhas e sou uma boa galinha ("Cê vai escrever?").

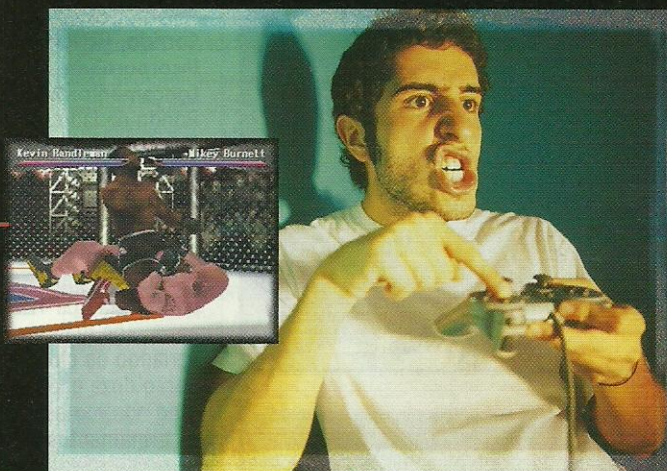
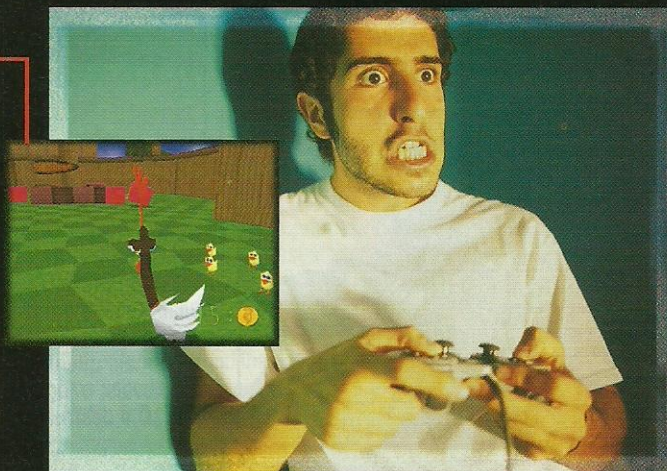
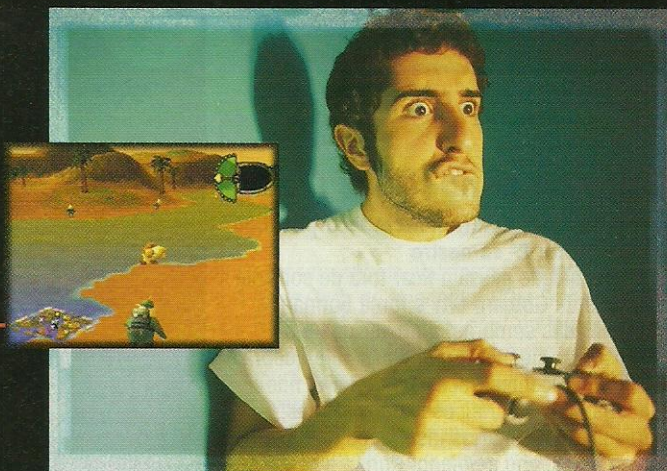
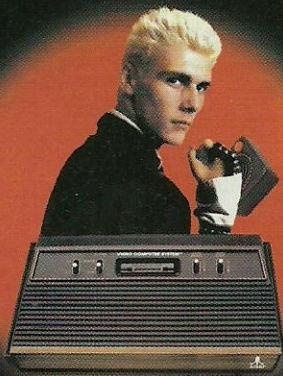
Ultimate Fighting Championship (PSX)

Enquanto a versão para Dreamcast é incrível, *UFC* é uma pachorra nos 32 bits.
VJ: Droga! O Belfort e o Tank não poderiam faltar. Gosto de porrada. Só chutar e socar o inimigo. O problema é que não durei três segundos na primeira luta e, após dezenas delas, só ganhei uma. Mas tem algo especialmente ridículo: os lutadores têm peitos que lembram besouros.

Fotos: Carol do Valle

O fundo do poço

Eles são especialmente ruins, conforme a teoria da relatividade de Marcos Mion. Confira-os se tiver coragem e dê seu aval às vítimas do VJ de barba embaraçada:

- **Pior penteado:** Europe – *Carrie*.
- **Pior figurino:** Madonna – *La Isla Bonita*.
- **Pior efeito especial:** Michael Jackson – *Thriller*.
- **Pior coreografia:** Erasure – *How I Love to Hate You*.
- **Pior maquiagem:** Kiss – *Rock n'Roll All Night*.
- **Pior clipe de ginástica:** Olivia Newton John – *Physical*.
- **Pior clipe de "mina":** Weather Girls – *It's Raining Men*.

Mais fundo ainda, coitado

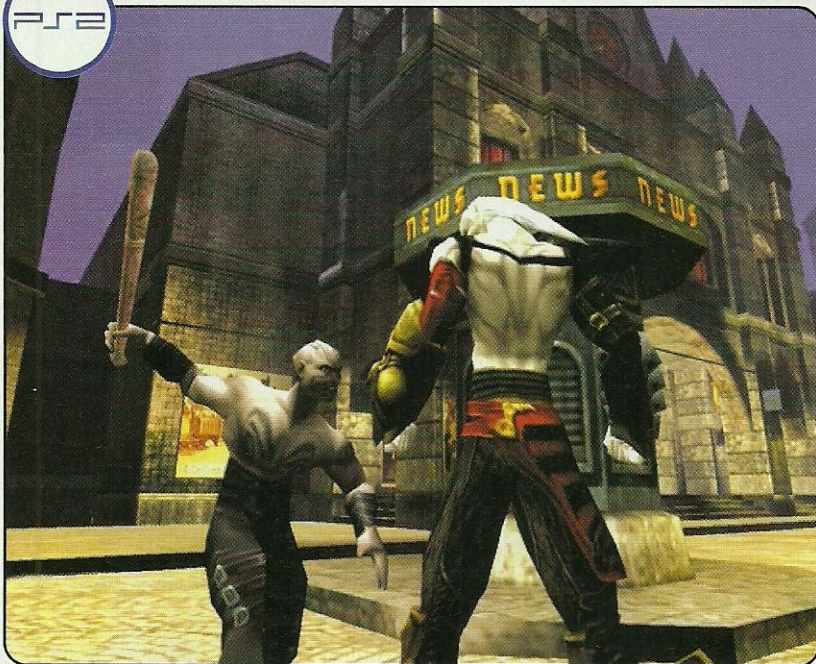
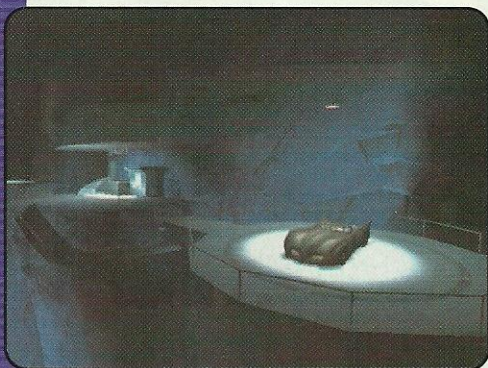
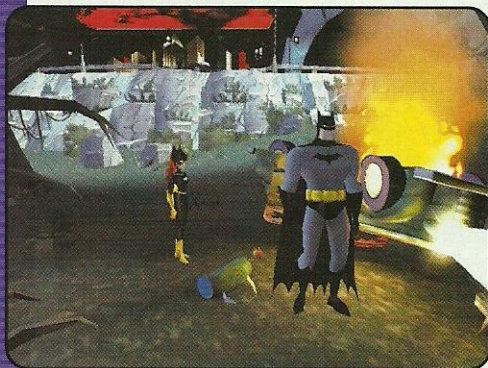
Mesmo os Thundercats (lembra desse desenho?) com sua visão além do alcance não conseguiriam ver o quanto o cantor Supla (sim, ele canta) está atolado no que há de pior nos clipes musicais. "Tudo que ele faz é muito bom. Ou seja, é do pior!", explica ou complica Marcos "Falcon" Mion.
O maluco VJ admira Supla e, como fã inveterado, vangloria o ídolo na MTV. Mas sejamos sinceros, com tanta sacanagem é difícil acreditar que o filho da prefeita de São Paulo, Marta Suplicy, leve tudo na boa.

"O Supla é o Atari. Ele é a raiz, o começo, mas é muito tosco!"

Humberto Martinez

Batman Vengeance (PS2)

Ação, Ubi Soft Entertainment Incorporation
Lançamento: 2º semestre

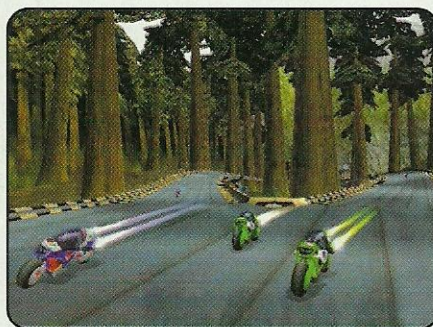
A criminalidade passa a ficar fora de controle nas ruas de Gotham City e força Batman, o cavaleiro das sombras, a provar que é o defensor da cidade. O game promete quebrar o tabu de recentes fracassos do herói nos videogames. Os gráficos são excelentes, apresentando cenários inspirados na atual série de desenho animado. Com a ajuda dos pupilos Robin e Batgirl, o morcego enfrentará vários arquiinimigos famosos num clima de ação pura – e só para animá-lo ainda mais haverá fases no controle do batmóvel.

Legacy of Kain: Blood Omen 2 (PS2)

Ação, Crystal Dynamics
Lançamento: 2º semestre

Mais um integrante da série *LoK*, esse episódio trará de volta ao papel principal o próprio vilão Kain. A trama começa após o vampiro conquistar o trono de Nosgoth (*Legacy of Kain: Blood Omen*, 1997). Porém, um personagem misterioso suga parte das energias do tirano, que, mais que depressa, parte em busca da força que lhe foi tirada. Viajando por épocas medievais, o jogador abusará da espada e dos poderes para trilhar caminhos por ambientes em 3D e destruir os mortais que ousarem cruzar seu destino.

Extreme G-3 (PS2)

Corrida, Acclaim Entertainment Incorporation
Lançamento: 2º semestre

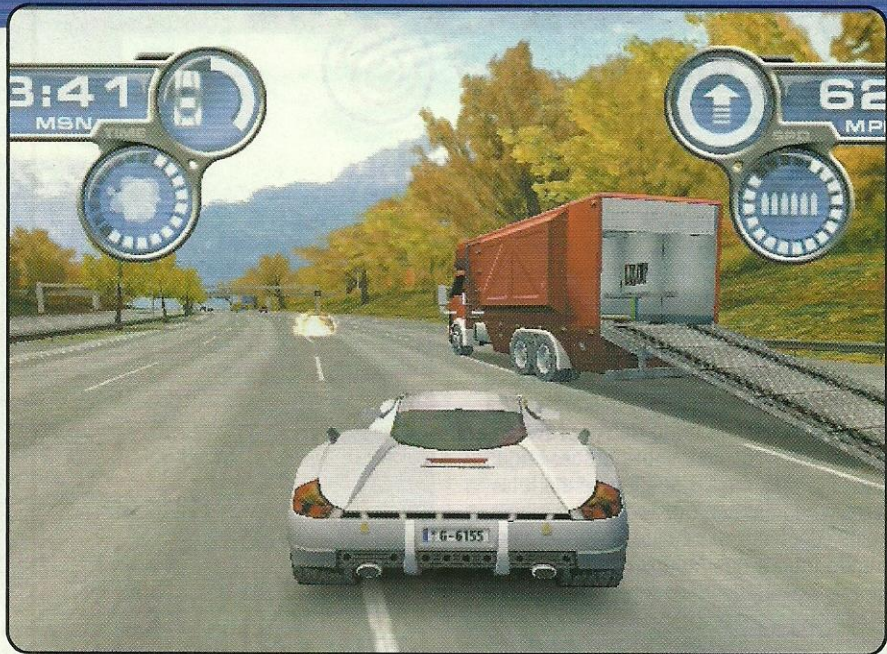
Pondo de lado todas as leis da física, *EG-3* o fará sentir as mais diversas sensações de prazer, graças à velocidade alucinante proporcionada em pistas de ladeiras com inclinações de até 90°. O game, que é seqüência de duas versões produzidas para N64, está turbinado com a potência dos 128 bits, agora exibindo percursos mais detalhados e criativos, variando de cidades futuristas a florestas. Serão doze pilotos em prova, cada um dirigindo motos diferenciadas e munidas de armamentos espetaculares.

Clock Tower 3 (PS2)

RPG, Capcom Entertainment
Lançamento: sem previsão

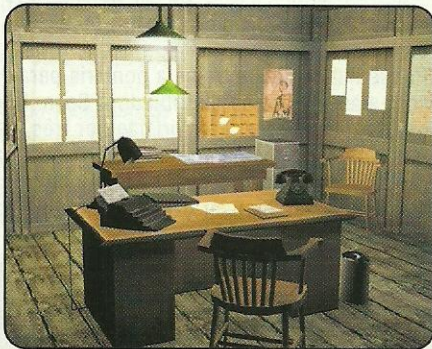
Apesar da pouca fama, *Clock Tower* é dos títulos mais aterrorizadores – aliando os elementos vistos no universo sobrenatural com biografias de maníacos. O novo enredo traz como vítima Alyssa, uma jovem em férias na Londres de 1900, que se hospeda num hotel freqüentado por um serial killer. Entre fugas e sustos, a garota percorrerá as sombrias ruas da cidade enquanto acumula dezenas de itens e equipamentos para solucionar mistérios corriqueiros e escapar dessa enrascada.

Spy Hunter: The Return (PS2)

Corrida, Paradigm Entertainment Incorporation
Lançamento: outubro

Trazendo para a nova geração um clássico dos fliperamas, *Spy Hunter* o colocará no meio de empolgantes caçadas pelo mundo da espionagem. Para perseguir terroristas e perigosos vilões por pistas ao redor do globo, será utilizado um veículo versátil e exclusivo chamado Interceptor G-1665. A supermáquina possui diversos armamentos e também se transforma numa lancha ou moto. Entre mísseis e bombas de fumaça, você delirará com a velocidade alucinante do corre-corre e o capricho nos detalhes das pistas.

Medal of Honor: Frontline (PS2)

Ação, Electronic Arts Incorporation
Lançamento: sem previsão

Tendo novamente a Segunda Guerra Mundial como pano de fundo, dessa vez o jogador encarnará o tenente Patterson, naquela que será sua mais perigosa missão: roubar um dos principais trunfos nazistas, o avião HO-IX. Serão quinze missões de pura adrenalina, em que o trabalho em equipe é essencial nas perigosas invasões às bases do Terceiro Reich e em perseguições com motocicletas. Os consultores de guerra e compositores de músicas serão os mesmos das versões anteriores, o que cria uma boa expectativa.

Medal of Honor: Fighter Commander (PS2)

Simulador, Electronic Arts Incorporation
Lançamento: sem previsão

Muito usado como tema para filmes, o famoso ataque japonês à base naval norte-americana de Pearl Harbor, durante a Segunda Guerra Mundial, agora é palco da mais inovadora versão da saga *Medal of Honor*. Funcionando como um simulador de combates aéreos, o game o colocará no comando de diversas raridades da aviação, como Corsair, Hellcat, P38 e PBJ's. Peça ajuda a um amigo e, juntos, evite a conclusão dos objetivos orientais. Enquanto um jogador pilota o avião, o outro pode controlar a metralhadora.

Yanya Caballista – Featuring Gawoo (PS2)

Esporte, Koei Corporation
Lançamento: sem previsão

O visual é simples, a idéia é maluca e os personagens, estranhos. Então por que motivo conferir o jogo? Simplesmente pelo título ser dos mais divertidos e criativos em produção para os 128 bits. No controle de skatistas radicais, o jogador arrepiará em manobras arriscadas pela cidade e, simultaneamente, enfrentará terríveis alienígenas que pretendem dominar nosso planeta. O destaque fica por conta das constantes piadas, que o farão questionar a sanidade mental dos criadores de *Yanya Caballista*.

Ooga Booga (DC)

Gincana, Visual Concepts
Lançamento: junho
Os deuses devem estar loucos, pois não vemos outro significado para tanta bagunça causada na ilha tropical dos kahunas. Visando agradar seus ídolos, estes pequenos aborígenes participarão de uma maluca gincana que o deixará com a "pele vermelha" de tanto rir. As provas variam entre corridas sobre ursos, brigas contra javalis, caça à bandeira e até luta livre – tudo em cenários coloridos e bem legais. Você desafiará caras-pálidas pelo mundo inteiro nos modos de combate via internet. Hau.

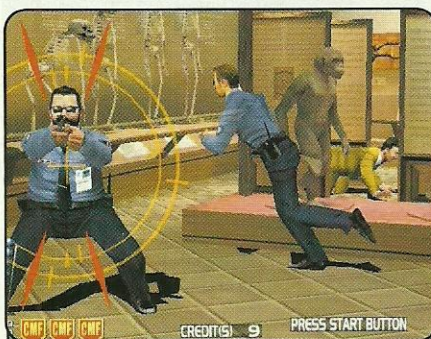
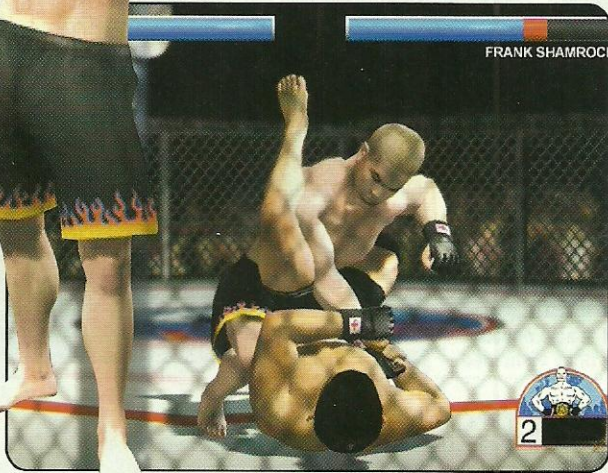
Crazy Taxi 2 (DC)

Ação, Hitmaker Corporation Limited
Lançamento: junho
Cansado do nosso trânsito amaldiçoado? Então prepare-se para arrebentar na seqüência de *Crazy Taxi*, um game sem lei, em que você pilotará a toda velocidade pelas ruas de Nova York (EUA) e, ainda por cima, arrecadará uma grana como taxista. Você controlará quatro novos motoristas, cada qual num modelo diferente de carro. As músicas serão no estilo radical do punk-rock, porém a banda Offspring (sucesso da versão anterior) ainda não foi confirmada.

Bomber Man On-line (DC)

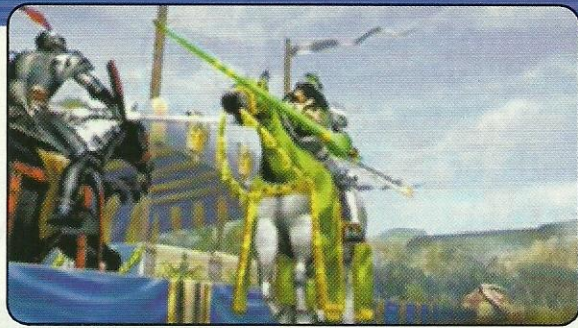
Quebra-cabeça, Hudson Soft
Lançamento: 2º semestre
Finalmente! *Bomber Man*, um dos mais divertidos confrontos multiplayer, proporcionará desafio e ação nos videogames pela internet. Com a motivação de consagrar seu nome pelo mundo, você enfrentará adversários de todos os cantos do globo. São toneladas de explosivos arregaçando os tabuleiros virtuais – há também diversos itens, habilidades e poderes extras disponíveis. Mas a grande novidade da versão on-line é a possibilidade de criar seu personagem e o toque em 3D recebido pela jornada bombástica.

Confidential Mission (DC)

Ação, Hitmaker Corporation Limited
Lançamento: junho
Pegue sua pistola e treine a pontaria para enfrentar centenas de bandidos nesse tiroteio com a assinatura da distribuidora Sega. Integrante do grupo especial de atiradores gringos, você caçará terroristas por três fases enormes: um museu abarrotado de gente, um trem em movimento e uma base secreta de calhordas – e, claro, os mais rápidos no gatilho serão recompensados com estágios de bônus. No game, além do trabuco, haverá a possibilidade de usar o mouse aumentando o divertimento.

Ultimate Fighting Championship TapOut (X)

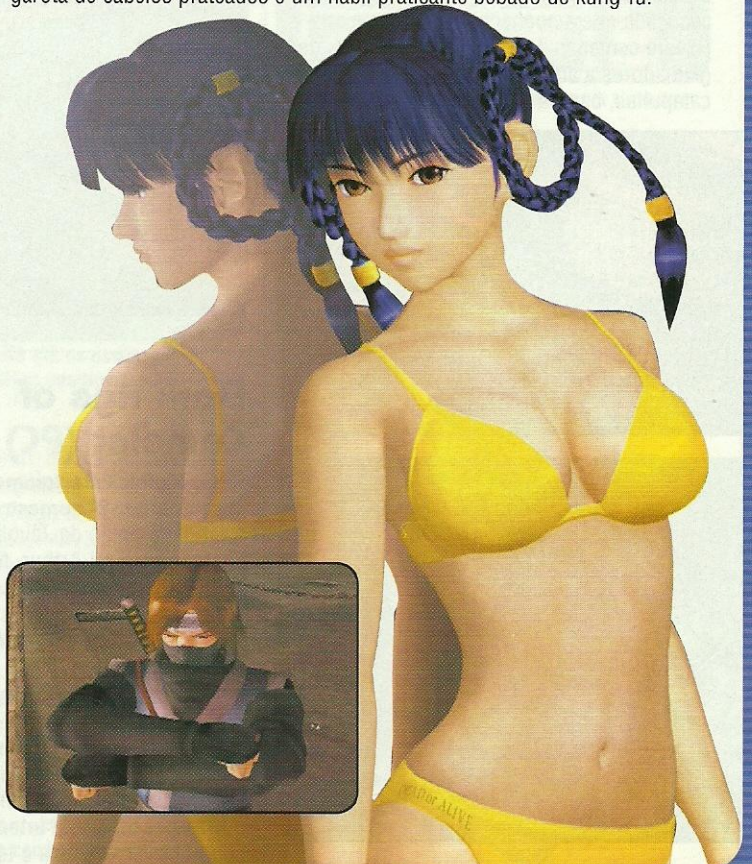
Luta, Dream Factory
Lançamento: 2º semestre
O *UFC* (mais conhecido como Vale-Tudo) é dos torneios mais perigosos e violentos de artes marciais do mundo. Para nós, no entanto, significará muitas horas de diversão na frente da tela. Reunindo mais de 20 campeões, como os gringos Tito Ortiz e Frank Shamrock (todos fielmente reproduzidos em suas fisionomias e estilos de luta), o game oferecerá campeonatos mundiais e um modo no qual você desenvolverá as habilidades de combate do personagem. Existe a possibilidade de confrontos on-line.

Ozzy's Black Skies (PC, PS2, X)

Ação, iRock
Lançamento: 2º semestre
Ozzy Osbourne, ex-vocalista da famosa banda Black Sabbath, representará as fantasias e loucuras de suas músicas num jogo de tirar o fôlego. Serão 24 criaturas aladas para controlar pelas mais de 30 missões cheias de acrobacias – você terá liberdade total nos combates aéreos. Inspirados nos temas mitológicos dos álbuns do conjunto, foram criados três reinos para a aventura: Chrysalis (território de um poderoso exército de dragões), Pariah (nação de demônios e mortos) e Virtwyn (terra de nobres).

Robin Hood: Defender of the Crown (PC, PS2, X)

Estratégia, Cinemaware Incorporation
Lançamento: 2º semestre
Ricardo "Coração de Leão", rei da Inglaterra, foi capturado durante as cruzadas. O irmão do sujeito, chamado de João "Sem Terra", assume o trono e comanda o reino movido pela ganância. Já reconheceu a história, não é? No papel do nobre ladrão Robin Hood, assuma o comando de tropas, cerque exércitos inimigos, construa fortalezas e domine territórios para fortalecer-se e destronar o tirano inglês. Ao contrário do que se poderia imaginar, o game do herói arqueiro não será de ação, mas de estratégia.

Dead or Alive 3 (X)

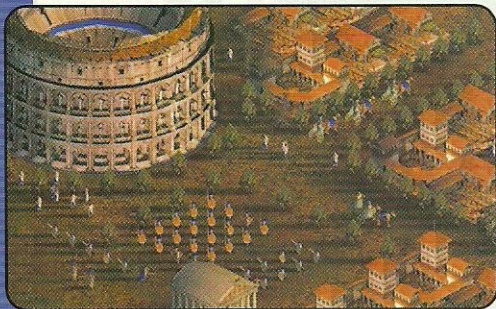
Luta, Tecmo Incorporation
Lançamento: sem previsão
Consagrado pelo ótimo visual da pancadaria e também por trazer as mais sensuais mulheres virtuais, *DoA3* virá com a qualidade reforçada. O título trará personagens realistas e cenários maiores, com mais vida e animações em tempo real. Tudo funcionará numa estonteante velocidade de 140 frames por segundo – para lembrar: *DoA2* (DC e PS2) rodava a 60 fps. Além dos feras conhecidos, estão confirmados dois novos integrantes – uma linda garota de cabelos prateados e um hábil praticante bêbado de kung-fu.

Rune: Halls of Valhalla (PC)

Ação, Human Head Studios
Lançamento: 2º semestre

Afie seu machado e prepare-se para mandar seus inimigos aos confins do Valhalla (o mundo espiritual dos vikings) neste jogo de ação nórdico. Além de trazer mais de dezesseis novos personagens (executores, magos, valquírias) para o modo solo, serão apresentados 60 lutadores para a versão multiplayer visando aumentar a diversão nas batalhas on-line. Mesmo sendo uma expansão, o game funcionará sem precisar de sua versão original, porém, quem a tiver instalada no computador ganhará missões extras.

Empire Earth (PC)

Estratégia, Stainless Steel Studios
Lançamento: 2º semestre

Competindo no estilo "estratégica histórica", *Empire Earth* promete ser o título mais completo da categoria. Sua dura missão será conduzir pequenos bandos de homens primitivos e usá-los como base para formar uma civilização que ultrapassará a glória do império romano, os conflitos da era atômica e alcançará tecnologia de uma geração mais avançada que a conhecida atualmente. Haverá centenas de unidades diferentes, de gladiadores a andróides, passando por catapultas, barcos de pesca e porta-aviões.

Half-Life: Blue Shift (PC)

Ação, Gearbox Software
Lançamento: sem previsão

Durante experiências de fins duvidosos, cientistas trazem acidentalmente monstros de outras dimensões e agora sofrerão as conseqüências desse ato irresponsável. No papel de um agente de segurança do local, cumpra mais de 20 fases das quais terá de salvar a pele dos amigos, manejar maquinarias e derrotar seres soltos pelo laboratório – até viajar à dimensão das criaturas será possível. Vital em games de ação, a movimentação se mostra rápida e precisa, ótima àqueles que gostam de batalhas em rede.

Dark Age of Camelot (PC)

RPG, Mythic Entertainment
Lançamento: 2º semestre

A lendária união da Távola Redonda, liderada pelo rei Arthur, foi dissolvida. Isso abriu caminho a novos e ambiciosos dominadores. E você, como um aventureiro em busca de reconhecimento e poder, poderá criar guerreiros, cavaleiros, esqueletos e todo tipo de personagem com origens nas fábulas medievais para iniciar sua jornada por um vasto e brutal mundo. O objetivo será batalhar contra dezenas de outras pessoas pela internet para acumular experiência e tornar-se cada vez mais poderoso.

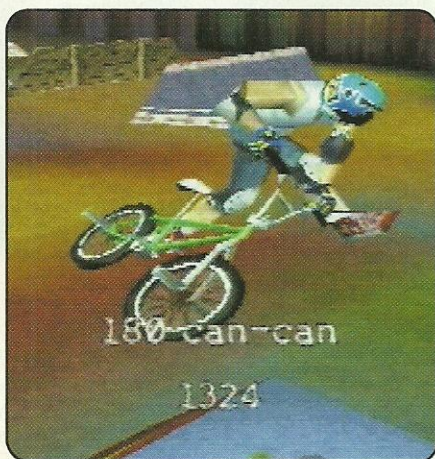
Kamurai (PSX)

RPG, Namco Limited
Lançamento: 2º semestre

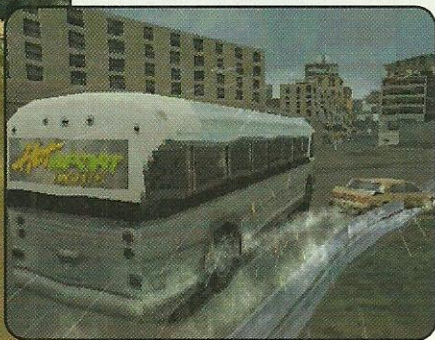
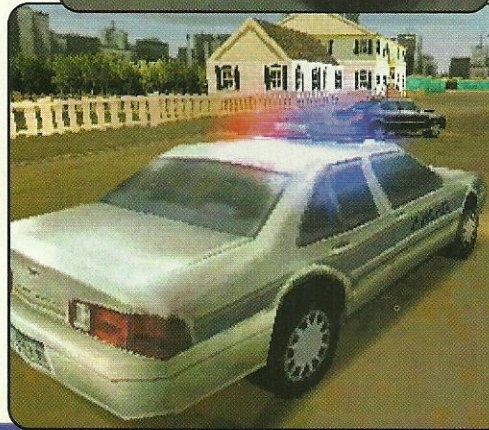
Escrita por Kenjin Terada (roteirista dos três primeiros episódios de *Final Fantasy*), a trama aqui é envolvente e criativa. O mundo de Kamurai é divido em seis reinos. Cinco deles são governados por deuses e apenas um, o da escuridão, permanece sem liderança. Dois personagens podem ser controlados: Kagato, órfão criado no reino da escuridão, e Fushi, filho do deus da luz. Isso permite ao jogador visualizar a ambigüidade da história, tirando suas próprias conclusões sobre revelações que surgem.

Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix (PSX)

Esporte, Z-Axis Limited
Lançamento: julho

Apesar de usar a mesma fórmula da produção do *Dave Mirra* original, a Z-Axis prepara uma versão mais desafiante e radical do game. Serão oito fases totalmente novas. Ponha em prova sua criatividade realizando manobras abestalhadas sobre uma bicicleta incrementada. Os juízes avaliarão cada aspecto dos movimentos. Barbarizando por cenário em escolas, ruas e supermercados, o jogo oferece um modo expert para os mais ousados. E não é só, haverá dois personagens feras e secretos para habilitar.

World's Scariest Police Chases (PSX)

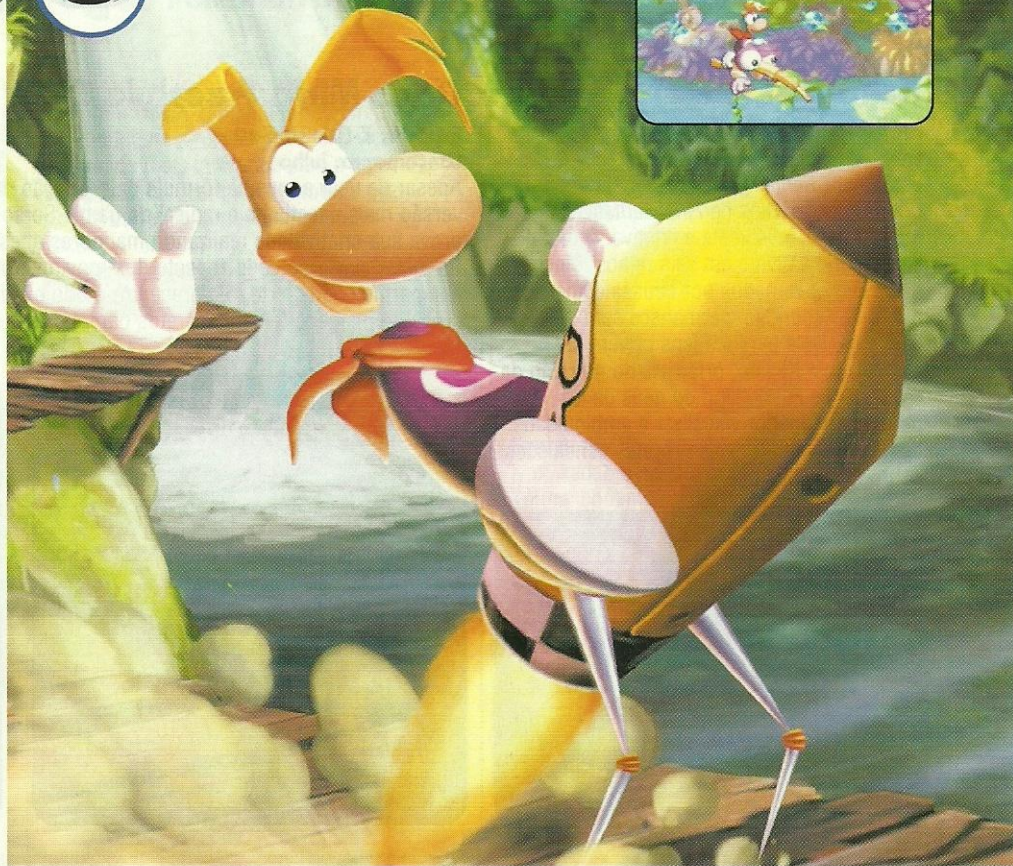
Ação, Fox Interactive
Lançamento: sem previsão

Não percam as esperanças. Depois de vários atrasos, a produtora Fox reafirmou o lançamento de *WSPC* para este ano. Baseado num famoso programa de televisão norte-americano que mostra perseguições reais da polícia, o game permite ao jogador atuar ao lado da lei ou da criminalidade. Pilotando carangos envenenados, você enfrentará 50 missões como policial ou quinze como bandido – sozinho ou contra um amigo. Para completar a ação, estarão disponíveis armas simplórias, como metralhadoras e fuzis AR-15.

Hoshigami: Ruining Blue Earth (PSX)

Estratégia, MaxFive
Lançamento: sem previsão

O título segue o embalo de dezenas de games de estratégia militar, misturado a elementos de RPG. *Hoshigami* trará muito desafio para o paciente jogador que se atrever a enfrentar as 40 missões disponíveis. Ganhando experiência após cada batalha, o personagem escolherá a bênção de um dos seis espíritos celestiais para diversificar e aumentar o poder de seus comandados. As batalhas são organizadas por turnos, exigindo ações cautelosas de ataque e boa intuição para antecipar os movimentos inimigos.

Rayman (GBA)

Aventura, Digital Eclipse Software Incorporation
Lançamento: junho
Mesmo desprovido das articulações, *Rayman* é um dos heróis virtuais mais queridos pela criançada do mundo todo. Em sua estréia no portátil, o aventureiro reviverá jornadas contra o malévolo Dr. Dark com objetivo de libertar os inofensivos toons. Para tanto, utilizará suas luvas mágicas, técnicas de vôo e muitas outras habilidades incríveis. *Rayman* completará mais de 60 fases supercoloridas abarrotadas de perigos ocultos e, principalmente, cheias de itens e equipamentos secretos para encontrar.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (GBA)

Esporte, Midway Games Incorporation
Lançamento: junho
Reduzidos para o portátil, os pugilistas mais doidos de *R2RB* estão no aquecimento para outro round de pura diversão. Figurões conhecidos como Afro Thunder e outros dez lutadores estão presentes, cada um desferindo técnicas de luta diferentes. Você entra nos mais disputados campeonatos, mas antes precisa treinar com intensidade seus reflexos em provas de agilidade, força e resistência. O humor continua em alta e cada boxeador tem uma provocação personalizada para chamar o adversário para a briga.

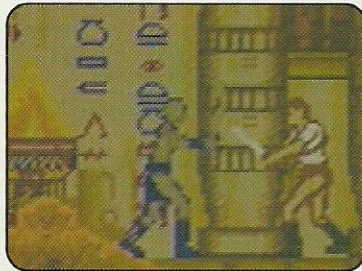
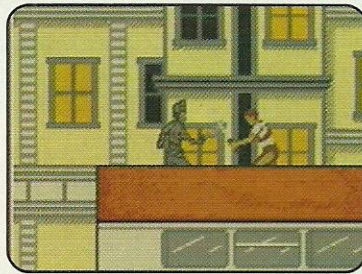
Heart of Darkness (GBA)

Aventura, Infogrames Entertainment
Lançamento: sem previsão
Prepare sua mochila, pois sua viagem ao centro da escuridão será dura e muito perigosa. Assuma o controle de um garoto superdotado que utiliza várias engenhocas e parafernálias para seguir numa busca por seu cachorro – seu fiel amigo foi seqüestrado por forças malignas. Lute contra sombras vivas e plantas carnívoras em dezenas de fases.

F-14 Tomcat (GBA)

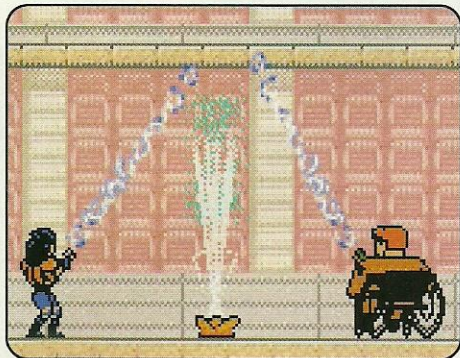
Simulador, Majesco Sales Incorporation
Lançamento: 2º semestre
É estranho imaginar um simulador de vôo num portátil, mas *F-14 Tomcat* será capaz de entretê-lo pelo realismo e desafio empolgante. São dezenas de fases atochadas de caças e porta-aviões para serem abatidos. Você se surpreenderá com manobras incríveis que os aviões são capazes de executar e, principalmente, com a bela câmera interna, permitindo visualizar todo o cockpit. Para tornar a partida ainda mais excitante, será possível que até quatro ases indomáveis se enfrentem conectando os videogames.

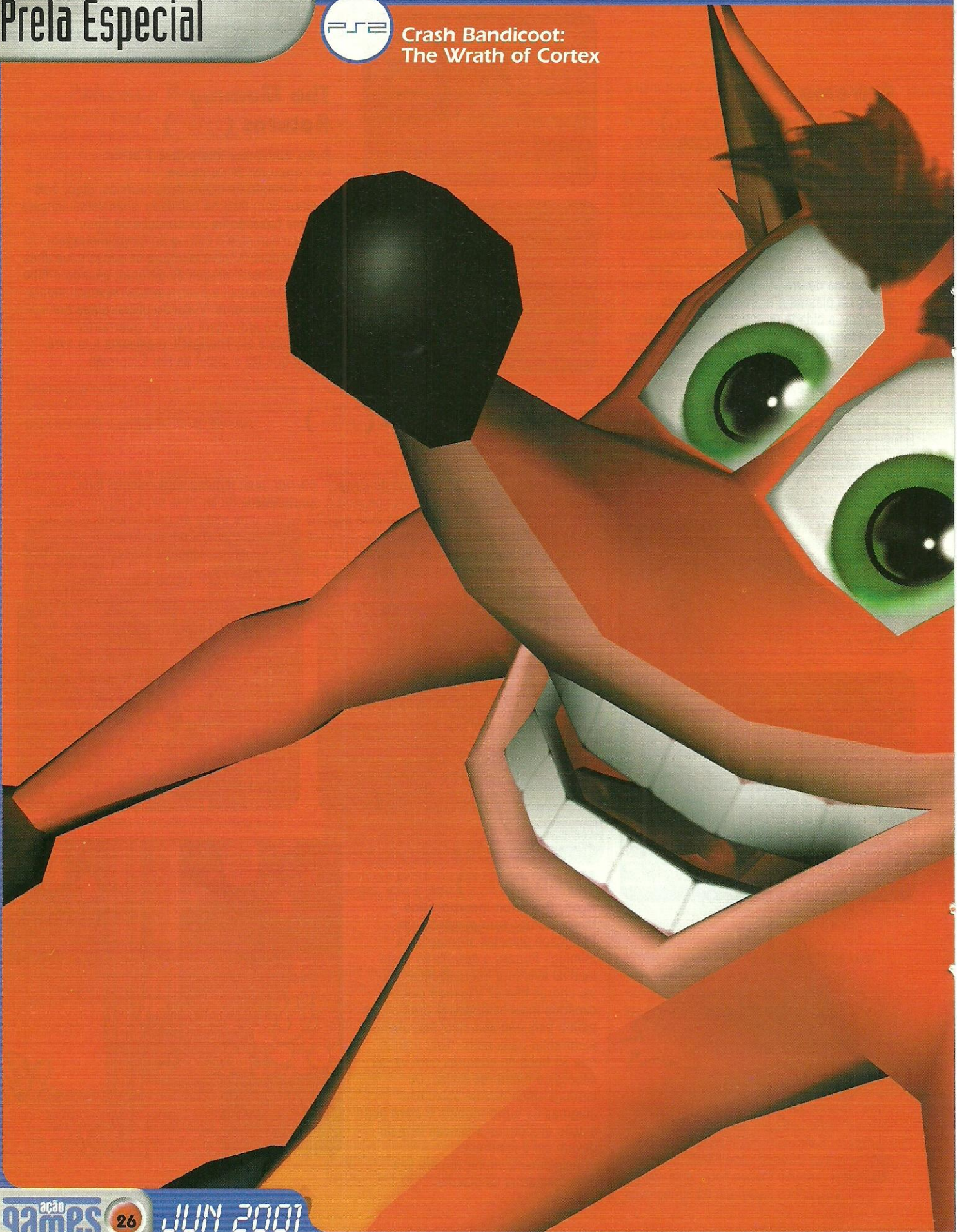
Extreme Ghostbusters (GBC)

Ação, Light and Shadow Productions
Lançamento: 2º semestre
Seu portátil será infestado pelo sobrenatural e por criaturas demoníacas. Quem poderá te salvar? É claro que será a equipe dos caça-fantasmas, totalmente reformulada com integrantes inéditos, mas ainda com Egon no comando. Jogue sozinho ou na companhia de um amigo para, munido com armas de plasma e outras bugigangas, dedetizar a cidade de Nova York e acabar com esses seres aterrorizantes. Os gráficos da caminhada são simples, porém a diversão proporcionada pela aventura em dupla será excelente.

The Mummy Returns (GBC)

Ação, Universal Interactive Studios
Lançamento: 2º semestre
Com o intuito de matar duas múmias, digo, dois coelhos com uma só cajadada, a Universal lançará o game baseado na continuação do filme simultaneamente à estréia do longa-metragem nos cinemas. A nova aventura se passa nove anos após o primeiro ataque do defunto, quando o filho de Rick O'Connell e Evelyn acaba ressuscitando a maldita novamente. Viajando pelas ruínas do Egito, você enfrentará zumbis, guerreiros ancestrais e até The Rock, o astro da luta livre gringa que faz o papel de Rei Escorpião.

Dragon Warrior 3 (GBC)

RPG, Enix Corporation
Lançamento: 2º semestre
Reproduzindo o terceiro episódio de *Dragon Warrior*, uma famosa saga oriental feita originalmente para o NES, a Enix nos dará a oportunidade de ter uma peça rara em mãos, digna de colecionador. Para nossa livre escolha estará uma gama de personagens diversos – como cavaleiro, guerreiro e ladrão. As decisões são fundamentais para o desenrolar da trama, permitindo mudanças no enredo da aventura. A história esconde excessivos segredos e exigirá dos exploradores mais de 50 horas para desvendá-los.

Commander Keen (GBC)

Ação, Activision Incorporation
Lançamento: sem previsão
Perigosos planetas alienígenas e inimigos ferozes o desafiarão nesta incrível aventura intergaláctica. Não vai chorar, não é? Viajando pelos cenários mais coloridos já produzidos para o pequeno aparelho, seu objetivo é enfrentar nada mais, nada menos que 35 tipos de criaturas com várias cabeças e membros extras. De lambuja ainda terá de solucionar enigmas de outro mundo. É claro que a ação predomina e pencas de itens devem ser encontradas, principalmente munição para sua poderosa arma de plasma.

Tô voltando... mais uma vez!

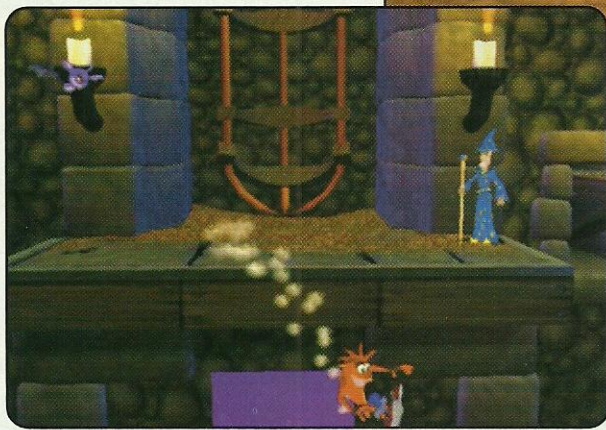
Pronto para estrear na nova geração, ele promete diversão. Com vocês, Crash Bandicoot

Felipe Azevedo

Esta imagem é do modelo atual de Crash para 128 bits, o personagem que esculhambará a tela do seu videogame.

Fala, xará! Pensou que se livraria de mim, não? Pois é, mas voltei. Acho que vocês me conhecem bem. Isso mesmo, Crash Bandicoot em carne e osso, ou melhor, polígonos e pixels. Estou aqui para contar alguns detalhes da minha nova aventura, *Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex* para 128 bits. Tudo o que você, querido fã, está louco para saber em primeira mão aparece nas próximas páginas. Portanto, não perca tempo, descubra os segredos por trás do novo episódio e prepare-se, pois nos veremos logo, logo!

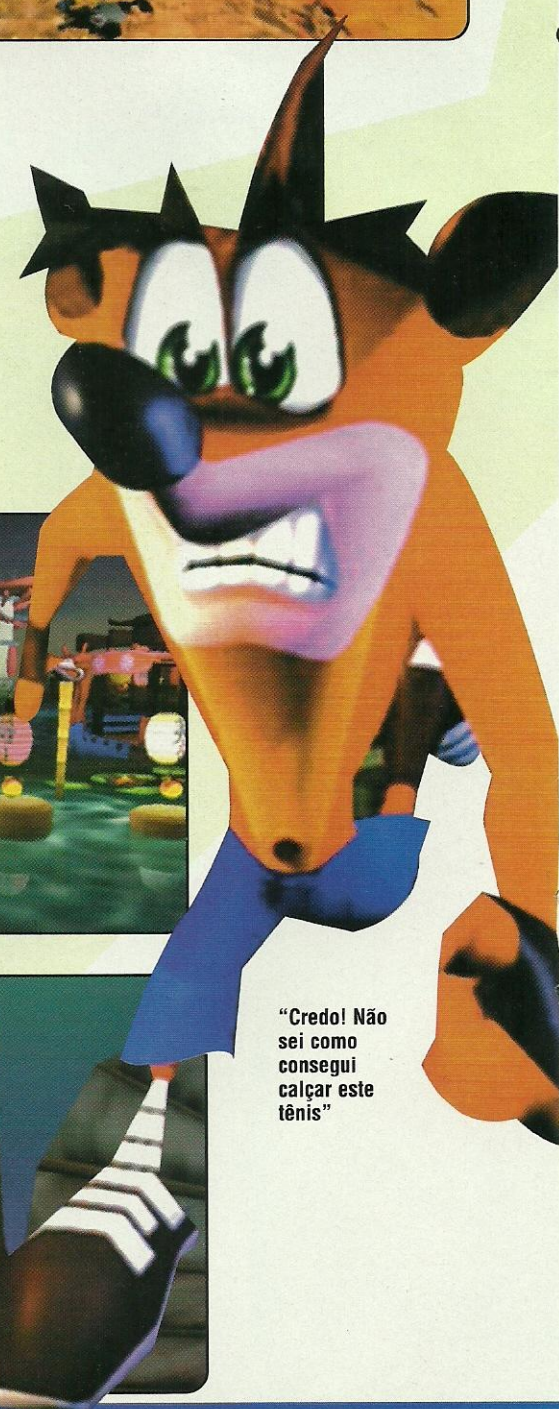
Senta que lá vem história

Cinco vezes. Foi o número de surras que dei naquele safado do Dr. Cortex. Claro, com a sua ajuda. Para variar, ele está novamente no meu pé arrumando encrenca para minha cabeça. Dessa vez, o doutor inventou uma arma extremamente poderosa. Para quê? Para tentar, novamente, me destruir. E para conseguir isso, ele está atrás dos quatro elementos ancestrais da natureza – que apenas trazem destruição e desastre na forma de fenômenos naturais como tornados, furacões, terremotos e outras catástrofes. Assim, em *The Wrath of Cortex* (*A Cólera de Cortex*), cabe a nós (eu e você, amigo jogador) destruir os quatro ancestrais e dar uma lição no cabeçudo. A coisa não será moleza, mas o dever nos chama.

Coco e eu

Diferentemente das aventuras anteriores, em que me estrepava sozinho para conseguir deter os inimigos, agora recebo a ajuda de minha querida irmã, Coco! Fazia tempo que ela pedia para dar umas palmadas em Cortex, então resolvi dar uma chance, contanto que minha mana não corra perigo – o que é difícil quando falamos daquele lunático.

Mas aí você fala. "Ela já participou das outras aventuras!" Sim, mas ela aparecia somente nas provas de corridas (*Crash Bandicoot 3: Warped!*). Agora é diferente e ela explorará os cenários.

Outra novidade é que, além de habilidades marciais como giros, escorregões e barrigadas, aprendi novos e fulminantes golpes. Porém preciso de prática para executá-los. Espero que até o dia do lançamento consiga tornar-me um mestre, pois do contrário as coisas poderão ficar complicadas para o meu lado.

Coco também treina para chutar os traseiros inimigos. Ela toma aulas com as gatas do filme *As Panteras* (*Charlie's Angels,* 2000) e mostrará uns movimentos cinematográficos.

"Credo! Não sei como consegui calçar este tênis"

Circulando, circulando...

Para nos aventurarmos pelos misteriosos cenários, maquinarias ajudarão nas partes mais difíceis. Dê uma olhada nos equipamentos confirmados:

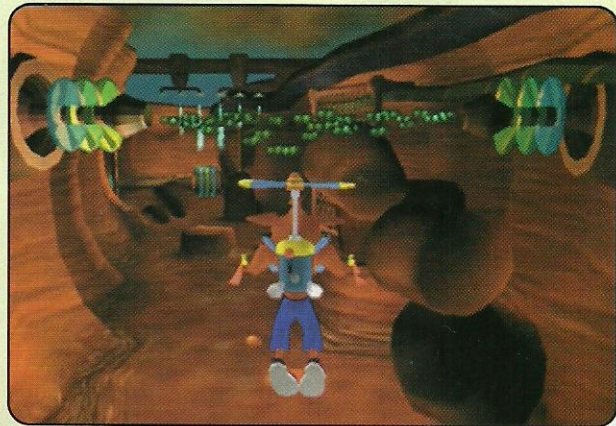
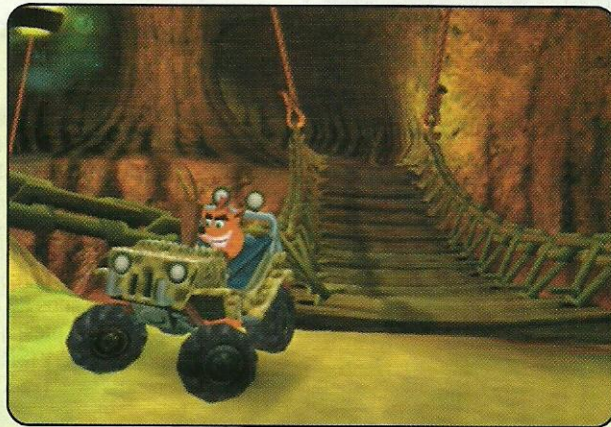
Atlasphere: dentro da Atlasphere, não me confundam com aquela brincadeira de ratos do programa *Viva a Noite* (lembra?). Dentro dela, posso destruir caixas sem esforço.

Jipe: com tração nas quatro rodas, ele atropela inimigos aumentando minha resistência e poder de ataque.

Mini-helicóptero: mochila com compartimento para um pequeno helicóptero. A movimentação é livre e muito rápida.

Planador: utilizando a força dos ventos, com esse planador sobrevôo grandes áreas e consigo atacar os inimigos pelo alto.

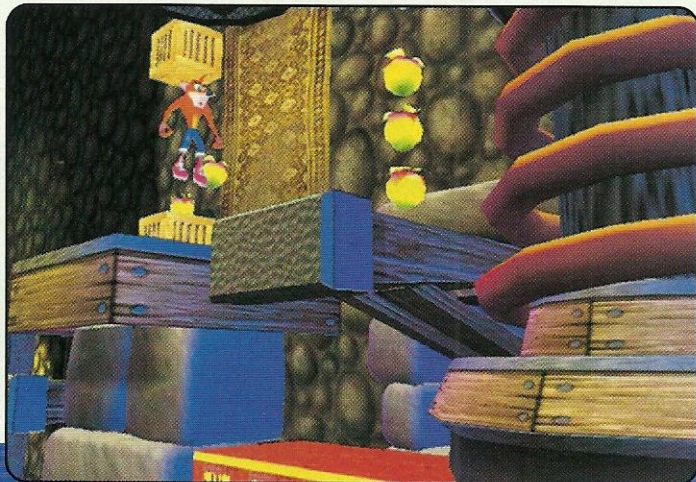
Robô empilhadeira: satirizando o filme *Alien: O Resgate* (*Aliens*, 1986), está também disponível um robô empilhadeira. Não era para falar, mas com ela destruirei inúmeros obstáculos.

Submarino: agora sou capaz de utilizar um submarino de verdade, diferentemente da minha terceira aventura, em que me movimentava debaixo d'água usando uma espécie de prancha motorizada.

A mesma e inteligente fórmula

O pessoal da Traveller's Tales, minha nova casa, usará a mesma fórmula das aventuras originais. Cenários coloridos, cheios de itens secretos e desafios. As fases continuam semelhantes e, mesmo movendo-me para qualquer lado, seguirei um sentido específico para chegar ao fim delas. Claro que foram incluídos ângulos de câmera diferentes, mas o propósito não mudou. No caminho, é necessário encontrar as frutas wumpa e destruir as caixas à procura de surpresas. Alguns cenários estão confirmados, como o africano, o faroeste e até o estágio no estado gringo de Kansas.

Não será desta vez que explorarei em 3D, mas isso não fará com que o game perca pontos. Aliás, ele será grandalhão e talvez ao fim da aventura eu esteja um pouco magro, pois são necessárias 60 horas para completá-lo.

É isso, meu. Vou deixar o pessoal da revista trabalhar, ou você pensa que eles só ficam jogando videogame o dia inteiro? Se ligue na minha história, em algumas novidades sobre minha nova casa e sobre meu futuro. Valeu!

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

De casa nova

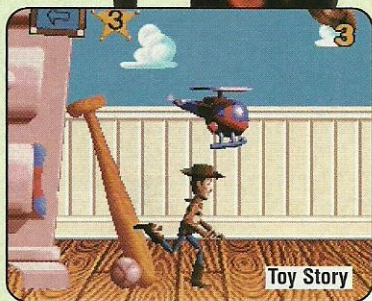
Com quase cinco anos de carreira, o marsupial está trocando de casa pela segunda vez. Mas, acredite, muita gente não sabia disso. O último game da série, a divertida gincana *Crash Bash*, foi produzido pela Eurocom, empresa inglesa que fez *40 Winks* (PSX), *Disney's Tarzan* (PSX/N64), *Mortal Kombat 4* (PSX/N64), *NBA Showtime: NBA on NBC* (PSX/N64) e *The World Is Not Enough 007* (N64).

Agora a saga do personagem está nas mãos de outra softhouse inglesa, a Traveller's Tales. Desde os anos 90 ela traz uma lista considerável de bons jogos, porém nenhum deles com muito prestígio ou estouro em vendas. Entre os títulos estão *Leander* (MD), *Disney's Toy Story* (SNES/MD), *Disney/Pixar's A Bug's Life* (PSX/N64), *Disney's Toy Story Racer* (PSX) e até o surpreendente *Sonic R* (Saturn).

Mas por que a Universal Studios optou pela Traveller's Tales, que nunca foi tão expressiva? Simples, a escolha foi feita após a exibição em que a TT trabalhava. Uma cena com o herói percorrendo um enorme cenário cheio de vulcões. Quando o produtor Daniel Suarez, o mandachuva da série de Crash sorriu, logo o acordo foi fechado.

Além disso, é verdade que Daniel Suarez sempre esteve de olho na softhouse, dizendo que ela era das mais avançadas produtoras, apenas não tão conhecida como outras. É melhor ir economizando grana, pois *Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex* deverá infernizar sua mente quando chegar ao mercado dos games.

"Com estes óculos não consigo enxergar nadaaaaaa!"

Tarzan

Toy Story

A Bug's life

Mortal Kombat 4

Sem limite para voar

Para surpresa de muitos gamers, a Universal Studios, que tem os direitos sobre *Crash*, anunciou no fim do ano passado que o personagem poderia dar as caras noutros consoles como Xbox e GameCube. Pois agora a informação está confirmada. E essas versões também serão produzidas pela Traveller's Tales, que está mandando ver no episódio *The Wrath of Cortex* (PS2).

Não fique indignado por achar que Crash era o mascote oficial da Sony, pois a fabricante nunca o considerou desta maneira. O que ocorria é que o carisma dele era tanto que, desde que apareceu pela primeira vez, foi considerado pelos jogadores de PlayStation como um mascote – assim como o Mario é para a Nintendo. E quem ganha com isso somos nós, jogadores, que podemos apreciar *Crash* em qualquer quintal do mercado de 128 bits.

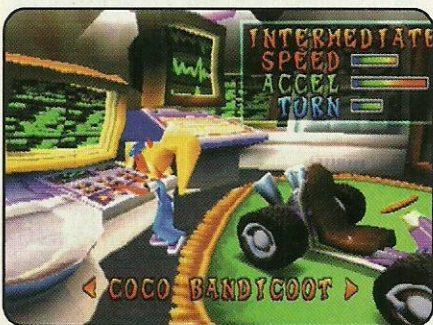
Um pouco de história

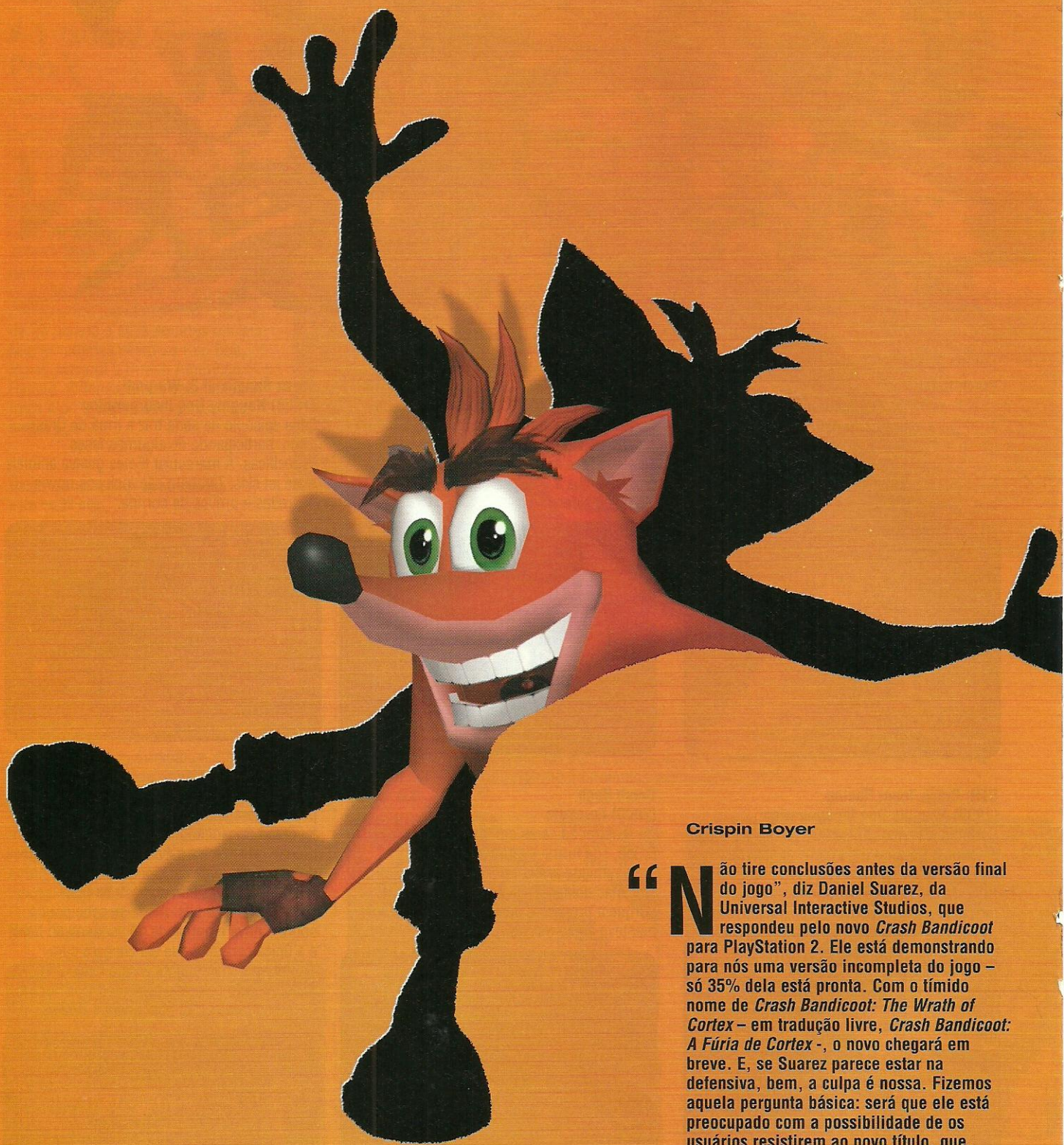
Confira a saga de Crash, suas produtoras e algumas curiosidades.

Crash Bandicoot
(1996) Naughty Dog Incorporation
A primeira aparição do marsupial fez com que ele se tornasse o mascote não-oficial da Sony. Seu carisma entre os jogadores já era imenso. O game rola numa ilha tropical com cenários bem característicos.

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back
(1997) Naughty Dog Incorporation
Cortex volta a infernizar a vida de Crash, mas o herói ganha novos movimentos ajudando-o na aventura e arrebenta o inimigo. Crash sai da antiga ilha e viaja a locais inusitados como o espaço sideral.

Crash Bandicoot 3: Warped!
(1998) Naughty Dog Incorporation
Esse episódio da série traz a irmã de Crash, Coco, participando de algumas fases específicas. A marsupial fêmea guiava animais e até jet skis. Também são inclusos novos segredos e provas de corrida.

CTR: Crash Team Racing
(1999) Naughty Dog Incorporation
Com o sucesso das fases de corrida na versão anterior, a produtora do game aposta no gênero. Assim como nos clássicos *Diddy Kong Racing* e *Mario Kart*, o herói Crash e sua turma aceleram forte em competições hilárias.

Crash Bash
(2000) Eurocom
Ao mostrar as caras em nova produtora, Crash, sua turma e também seus arquiinimigos armam o maior barraco em gincanas doidas. A diversão é imensa, até porque a prodotora anterior (Naughty Dog) manteve apoio técnico.

O filho pródigo
Utilizando a mesma engine de *Crash*, outro personagem aparece para fixar-se entre os favoritos dos jogadores. Spyro, o jovem dragão que precisa salvar a Terra dos Dragões das mais diferentes ameaças. Como o marsupial, Spyro fará sua estréia nos consoles de 128 bits. Ainda se sabe pouco sobre a nova empreitada do esquentado herói e a única certeza é que ela chegará para GameCube, mantendo o antigo estilo da série. Aliás, ela tem data marcada para aterrizar, no 2º trimestre de 2002 nos Estados Unidos.

Crispin Boyer

"Não tire conclusões antes da versão final do jogo", diz Daniel Suarez, da Universal Interactive Studios, que respondeu pelo novo *Crash Bandicoot* para PlayStation 2. Ele está demonstrando para nós uma versão incompleta do jogo – só 35% dela está pronta. Com o tímido nome de *Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex* – em tradução livre, *Crash Bandicoot: A Fúria de Cortex* -, o novo chegará em breve. E, se Suarez parece estar na defensiva, bem, a culpa é nossa. Fizemos aquela pergunta básica: será que ele está preocupado com a possibilidade de os usuários resistirem ao novo título, que, afinal, é o primeiro a ser lançado sem contar com a Naughty Dog e o desenvolvedor e produtor Mark Cerny na criação?

A VOLTA DE CRASH

O mascote não-oficial do PSX está chegando aos 128 bits em sua primeira aventura desde *Crash 3*. Mas será que o marsupial rende bem sem a Naughty Dog definitivamente por trás?

Desconstruindo Crash

Se Crash fosse um marsupial de verdade, estaria, imaginamos nós, enfrentando uma crise de identidade. Agora que a Universal está produzindo e publicando títulos de Crash sem o apoio de criação de Cerny e da Naughty Dog, ou mesmo da Sony (produtores da empresa japa contribuíram com dois níveis em jogos passados), o próprio Rubin se pergunta se Crash não estaria em declínio.

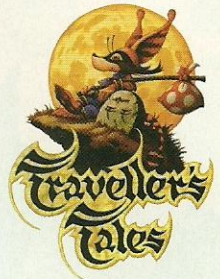
"Declínio?", indaga Suarez. "Não creio. Sonic migrou do Mega Drive para o Saturn e para o Dreamcast. Mario saiu do NES, passou pelo Super NES e N64 e tá chegando no GameCube. Essa é apenas a primeira evolução de Crash", argumenta ele. E o personagem evolui com um enorme risco à Universal. Os

Ahhh! Parece que o marsupial gostou de seu novo visual... finalmente ele pode calçar os tênis sem muito sacrifício

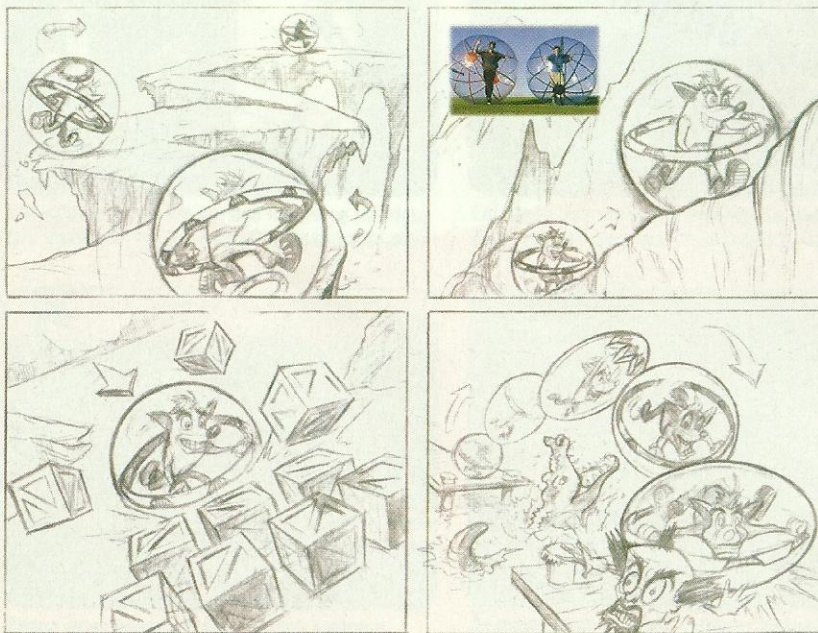
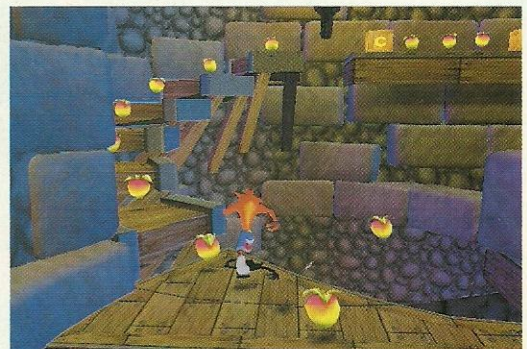
títulos da série *Crash* são campeões no PSX, com mais de 20 milhões de unidades vendidas. *Crash Bash* vendeu 250 mil cópias no mês de lançamento. E Crash também é o único personagem nascido nos Estados Unidos a se tornar sucesso no Japão e na Europa. Tem até gente vestida de Crash nos parques temáticos da Universal. Um ou dois jogos ruins poderiam destruir essa carreira.

Há, portanto, bons motivos para acreditar que a Universal trate com carinho a migração de Crash ao PS2. No início de 2000, a empresa transferiu o projeto à Traveller's Tales, um estúdio localizado na Grã-Bretanha. Trancados em seus escritórios em Knutsford, no norte da Inglaterra, os profissionais seguem a mesma abordagem austera que orienta a produção dos games da também britânica Rareware. Eles trabalham dia e noite. Vida social? Para quê? O pessoal só pensa no Crash.

Por que a Traveller's Tales?

"*The Wrath of Cortex* não é o primeiro game de um grande personagem trabalhado pela Traveller's Tales. A empresa desenvolveu dois jogos de Sonic – o *Sonic 3D Blast* e *Sonic R*. Nenhum deles foi um sucesso estrondoso, mas, do ponto de vista técnico, são bem bons. E como *The Wrath of Cortex* toma emprestado muito do que foi criado pela Naughty Dog, a TT possui uma fórmula na qual se basear. A Universal aposta na combinação dos novos técnicos com o estilo clássico de Crash como garantia de diversão. "A Traveller's Tales está determinada a tornar *The Wrath of Cortex* tão bom quanto os outros Crashes, se não melhor", diz Suarez.

Traveller's Tales

Games para console produzidos pela Traveller's Tales:

- Leander **(1990/Mega Drive)**
- Bram Stoker's Dracula **(1992/Mega Drive, Super NES)**
- Puggsy **(1993/Mega Drive, Super NES)**
- Mickey Mania **(1994/Mega Drive, Super NES)**
- Toy Story **(1995/Mega Drive, Super NES)**
- Sonic 3D Blast **(1996/Mega Drive, Saturn)**
- Sonic R **(1997/Saturn)**
- Rascal **(1997/PlayStation)**
- A Bug's Life **(1998/PlayStation, N64)**
- Toy Story 2 **(1999/PlayStation, N64)**
- Muppet RaceMania **(2000/PlayStation)**
- Toy Story Racer **(2001/PlayStation)**

Os produtores da nova empreitada de Crash desenharam o "veículo" atlasphere baseando-se numa prova do programa de TV gringo *American Gladiators*. O legal é que a tal parafernália dará mais proteção enquanto ataca e se desloca pelos cenários

Sem grandes novidades no esquema de movimentação pelos cenários, *Crash Bandicoot* mantém o estilo clássico dos outros títulos da série. Mas que evidente, os ambientes parecem bastante amplos e guardam muitos segredos

Com a palavra, a velha casa...

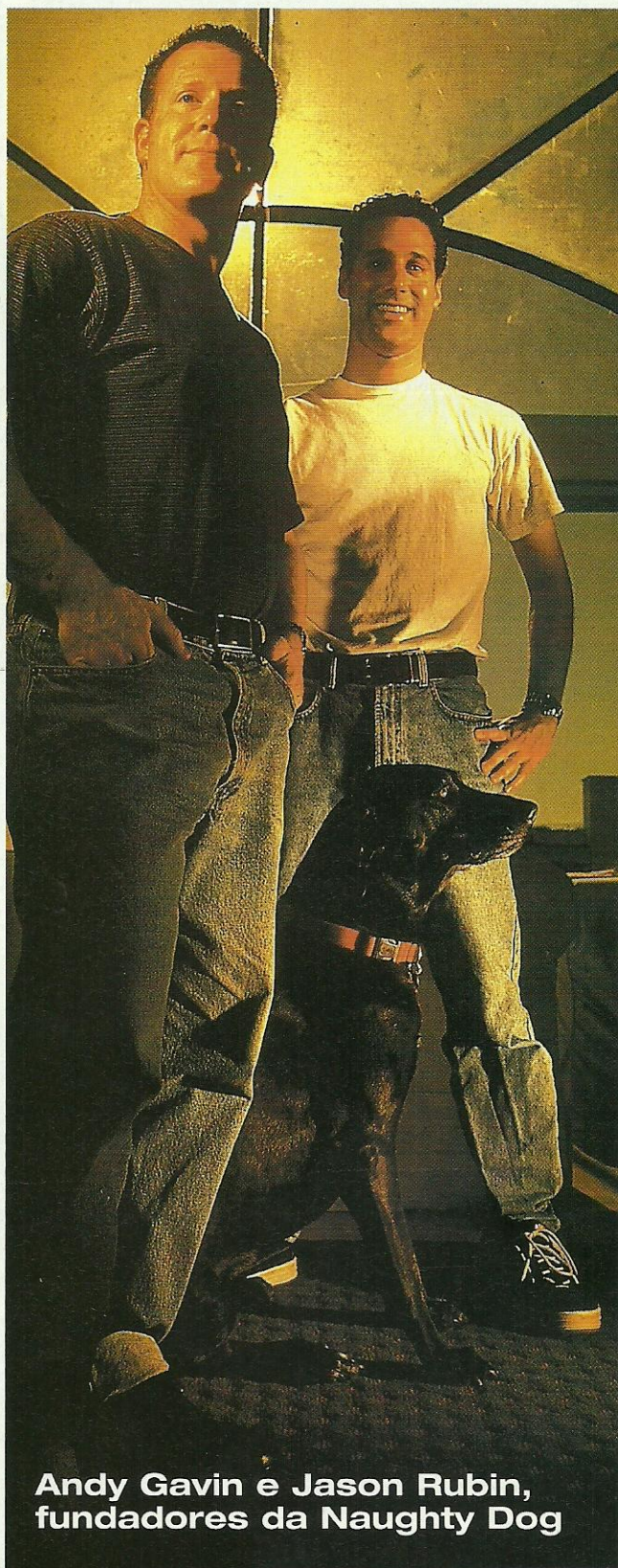
Jason Rubin, presidente da Naughty Dog, admite abertamente que Crash Bandicoot foi criado por um grupo da empresa, com a colaboração de dois projetistas de personagens de Hollywood. Mesmo assim, ele, que já foi chamado de "o pai de Crash", ainda se mostra preocupado com o marsupial. A seguir, algumas de suas observações.

EGM: O que você pensa do destino que a Universal está dando a Crash?
Jason Rubin: Não tenho opinião formada sobre o assunto, porque não conheço o novo jogo. Posso dizer, contudo, que o filme que a Universal colocou na Web para divulgar Crash em PlayStation 2 não é nem um pouco impressionante... tanto em comparação com o que deve haver num título de Crash como em termos de habilidade técnica. Mark Cerny e a Sony participaram da criação de *Crash 1* a *Crash 3*, e a Sony também marcou presença em *CTR: Crash Team Racing*, de modo que havia gente boa, com conhecimentos de fato, prestando consultoria para a Eurocom durante a produção de *Crash Bash*. E os novos produtos não contam nem com a Naughty Dog nem com Mark Cerny nem com a Sony. Isso, por si só, me deixa pessimista. Depois de ver o filme, eu diria que o pessimismo dá a eles o benefício da dúvida. Mas só o tempo dirá.

EGM: Quais suas impressões a respeito de a Universal ter entregue o desenvolvimento de *Crash* à Traveller's Tales?
JR: Não tenho nenhuma impressão sobre a Traveller's Tales, nem positiva nem negativa. Eu gostaria de pensar que estabelecemos padrões bem altos para a série, e a Eurocom teve a vantagem de contar com imagens originais da Naughty Dog para o desenvolvimento de *Crash Bash*. Em um novo sistema, mais potente, as imagens antigas tornam-se praticamente inúteis, de modo que a Traveller's Tales tem pela frente um recomeço. Desejo-lhes sorte!

EGM: O que você pensa de a Traveller's Tales usar referências de projeto suas e de Mark Cerny como base para o desenvolvimento do novo título?
JR: Se isso for verdadeiro, acho que se trata de um erro. Mudamos dos jogos de plataforma para o *CTR* porque sentimos que o primeiro estilo – linear, dentro/fora, direita/esquerda – se tinha esgotado. Não queríamos fazer mais jogos desse tipo porque achávamos que as pessoas esperavam mais. E é claro que um desenvolvedor deve oferecer algo novo em uma máquina poderosa como o PlayStation 2. Para nós, foi bom deixar para trás o universo de *Crash* e começar a fazer coisas diferentes, com regras e estilo novos. Para ser honesto, eu não gostaria de encarar a tarefa de desenvolver um jogo de plataforma no estilo de *Crash* para PlayStation 2 este ano.

EGM: Você sente que a Universal está, por falta de uma palavra melhor, prostituindo Crash, ou, pelo contrário, que a empresa está tirando o melhor proveito possível do personagem com a escolha dos melhores jogos, desenvolvedores, etc.?
JR: Honestamente, não sei responder à sua pergunta. Bem, a companhia com certeza não se parece com um gigolô. Mas, até aí, falando sério, acho que temos de esperar o lançamento do próximo título antes de fazer qualquer afirmação desse tipo.

EGM: Se estivesse desenvolvendo *Crash* para PS2 hoje, que tipo de novidades você introduziria na série ou no personagem?
JR: Para saber isso, você vai ter de esperar o nosso novo título... Não vai ter de esperar muito.

Andy Gavin e Jason Rubin, fundadores da Naughty Dog

Agora a irmã de Crash, a marsupial Coco, poderá explorar pelos cenários e não apenas participar de pequenos eventos ao longo da jornada contra o tirano e cabeçudo Dr. Cortex

A nova face do marsupial

Não espere uma reinvenção do marsupial nos primeiros passos nos 128 bits. O pessoal da Traveller's quer é repetir o sucesso do personagem. "Seria fácil fazer algo completamente diferente, mas os milhões de fãs de Crash certamente ficariam irritados", diz Arthur Parsons, líder do projeto.

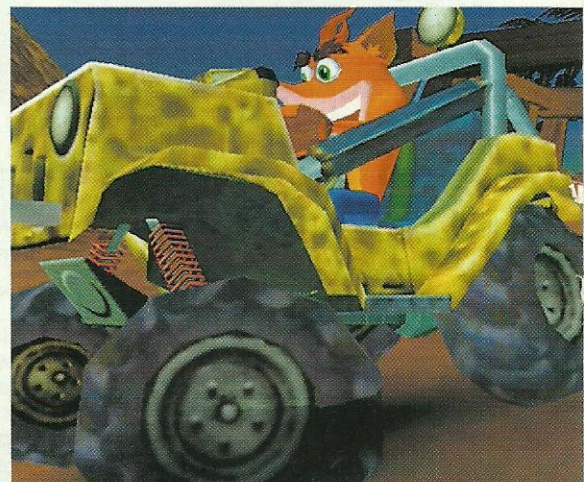
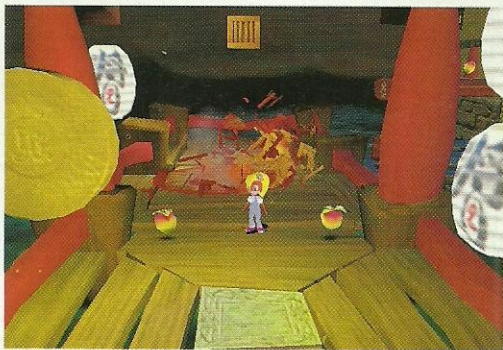
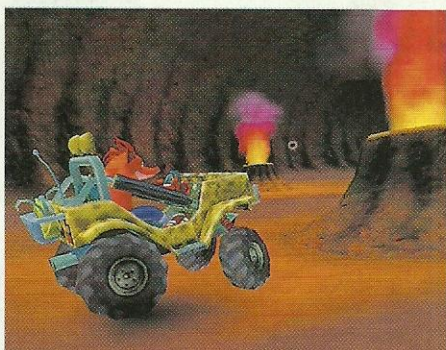
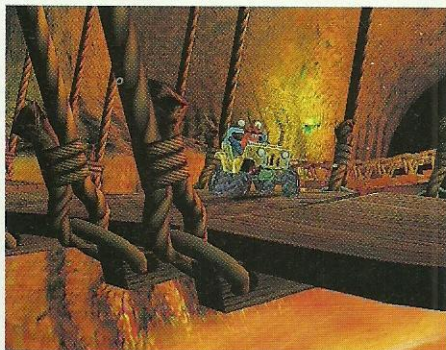
Dá para controlar o personagem por trás, amassando caixotes, colhendo frutas. A câmera desloca-se para o lado, e às vezes se posiciona à frente de Crash, nas seqüências de fuga. Mesmo a coleta de prêmios é parecida. O herói pega cristais, ganha gemas destruindo caixotes e corre contra o relógio para conquistar relíquias.

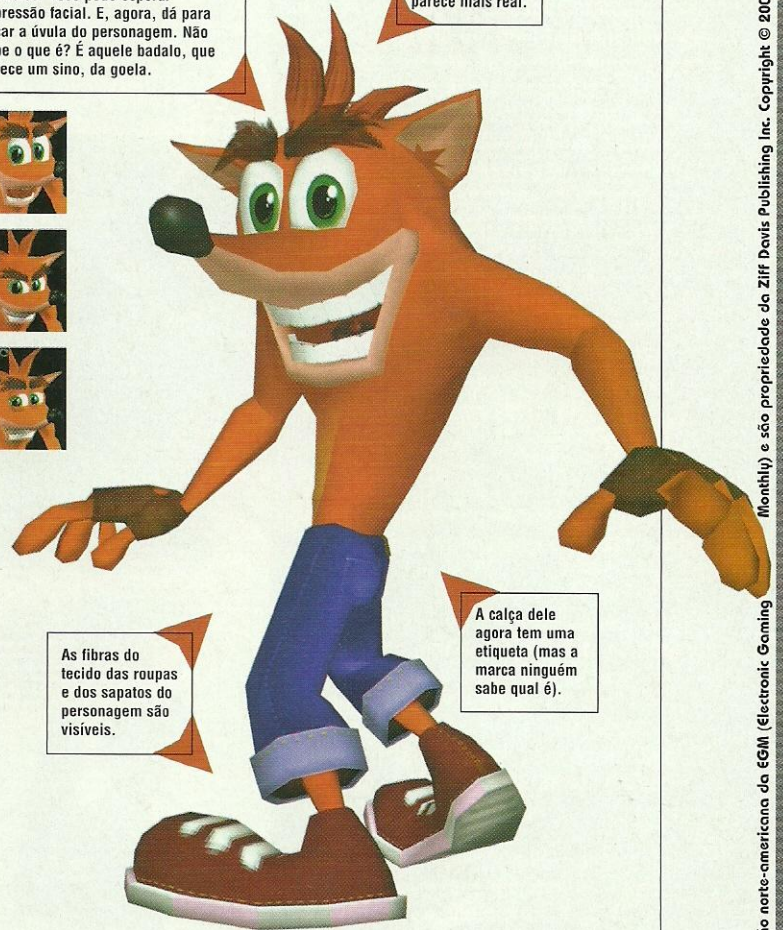
Esse episódio é composto de cinco portais, com cinco fases cada, e um mestre. Cada portal terá uma arena onde Crash encara minijogos contra arquiinimigos. Também serão introduzidos subchefes e níveis-mestres (são verdadeiras fortalezas dos manda-chuvas). A grande novidade, porém, é a inclusão de áreas abertas que lembram o estilo livre de *Banjo-Kazooie* (N64). Mas os produtores guardam segredo sobre isso.

Crash encontrará oponentes e caixotes inéditos, especialmente um de nitrogênio, que é sensível ao movimento. Felizmente, Bandicoot aprenderá a andar na ponta dos pés, o que lhe permitirá escapar ileso. E sobre os veículos, além do jipe e do atlasphere (uma espécie de bola de hamster), Crash e Coco encontrarão um dirigível, um helipack (uma mochila dotada de hélice), um submarino e até um robô-empilhadeira inspirado no filme *Alien 2: O Resgate* (*Aliens*, 1986).

Agora, após vencer o chefe do portal, você abrirá um caixote elemental no interior dos níveis desse mesmo portal. Detonando um caixote de fogo, por exemplo, você derreterá as paredes encontrando uma área secreta e enfrentando um esqueleto de mamute para conquistar uma gema. Um exemplo menos abstrato de como Crash vai, no fim das contas, superar seus predecessores?

Considere as novas perseguições. "Pensamos numa criatura enorme caçando Crash, mas descobrimos que isso era *Crash 1*. No PS2, podemos pôr montes de animais atrás dele. O resultado parece saído do longa-metragem *Jumanji*". Numa seqüência, explica Daniel Suarez, da Universal, o responsável pelo projeto, leões, tigres, elefantes, rinocerontes e hipopótamos perseguem o herói, e seu jipe está sem partida. Então – bum! –, o jipe pega, os pneus levantam poeira e o nível começa. Afora isso, a Traveller's Tales está consumindo de 8 a 10 milhões de polígonos por cena e promete uma taxa de 60 frames constante.

Independentemente da aparência, porém, *The Wrath of Cortex* pode encontrar resistência dos usuários confiantes apenas na Naughty Dog, principalmente depois de *Crash Bash* (desenvolvido pela Eurocon), que não é nenhuma maravilha. Mas esse desafio adicional é positivo, no mínimo porque estimula a equipe. "Temos de conseguir fazer um jogo ótimo", diz Suarez. "As pessoas esperam isso, e decepcioná-las poderia arruinar a marca." É por isso que o pessoal da Traveller's Tales trabalha dia e noite, comendo, bebendo e respirando Crash.

Tanto o alegre Crash como a desesperada Coco poderão tomar o controle de inúmeros veículos e equipamentos ao longo da aventura. E cada máquina serve para um determinado tipo de situação

O episódio *The Wrath of Cortex* trará estágios que são verdadeiras fortalezas dos mandachuvas inimigos. Também estarão presentes caixotes elementais que, quando destruídos, podem alterar os cenários e até abrir passagens secretas

O novo Crash

Nos títulos de Crash para 32 bits, o modelo do personagem era formado por 500 polígonos. Em *The Wrath of Cortex*, terá 1,8 mil, e esse aumento expressivo da complexidade também incrementa o nível de detalhe do marsupial maluco. A seguir, alguns dos aspectos que fazem o novo Crash, bem, novo – e melhor...

Quem quer Crash?

Você vai comprar o novo *Crash* para PS2, apesar de o game não ter sido desenvolvido pela Naughty Dog?

Ainda não sei 2.665

Vou ter de esperar para ver.

Não 1.554

Se a Naughty Dog não está fazendo o jogo, não vou comprar.

Sim 513

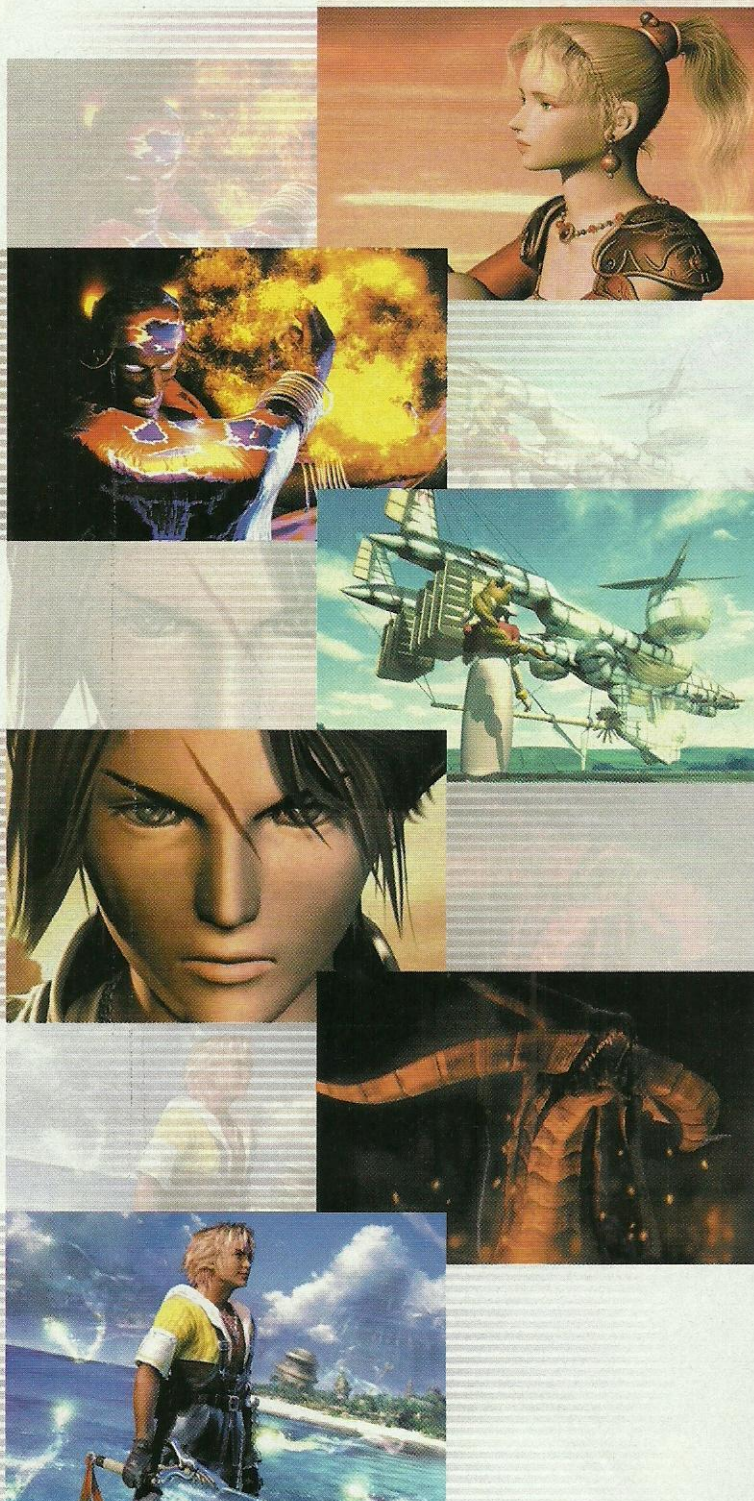
Adoro Crash e mal posso esperar pelo lançamento do novo jogo.

Fonte: GameSpot Video Game Poll

Os tesouros de

Final Fantasy

Entregue-se à magia da série de RPG que domina os videogames e invadirá os cinemas

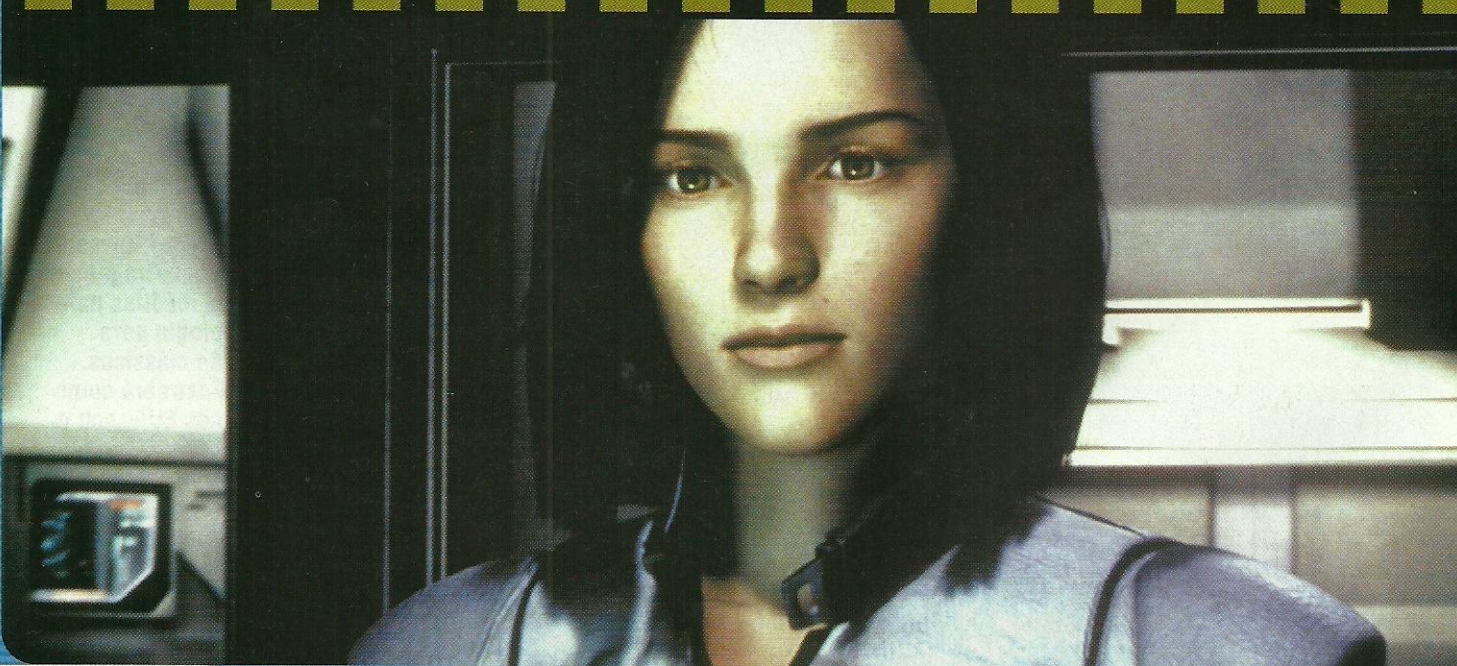
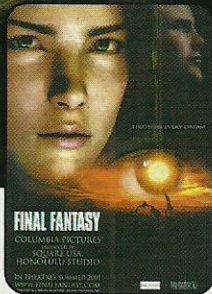
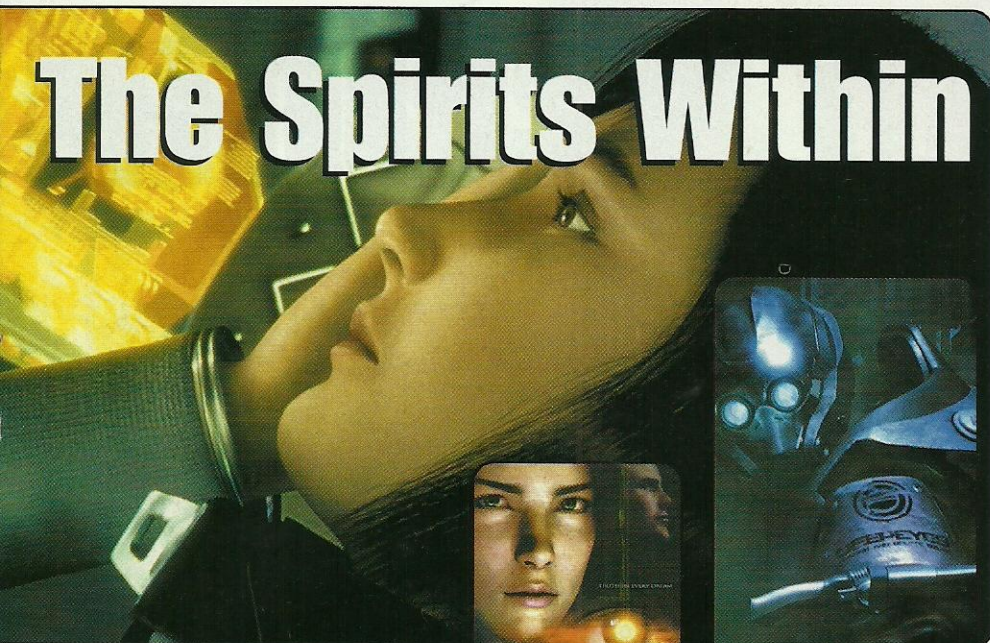
Humberto Martinez

A saga *Final Fantasy* tem peso enorme na indústria de games e é conhecida mundialmente. Já foram comercializados mais de 30 milhões de cópias da série, gerando mais de 1,3 bilhão de dólares para a produtora Squaresoft. Seus personagens são venerados como deuses no Japão e chegaram a se tornar garotos-propaganda de multinacionais como Coca-Cola, Pepsi e Toyota.

A fabricante, mãe de uma mina de ouro, investe pesado na nova geração de videogames, trabalhando a todo vapor na produção de versões inéditas para PlayStation 2, inclusive com a tecnologia para partidas on-line, além de remakes de clássicos.

E onde há dinheiro há cinema: *FF* estreará como produção hollywoodiana em julho, nos EUA, sob o título de *Final Fantasy: The Spirits Within*. A produção promete revolucionar a computação gráfica nos cinemas.

Ficou impressionado? Você ainda não viu nada. Vire a página e conheça o mundo fantástico de *Final Fantasy*.

Final Fantasy:

Indústria de videogames assombra o cinema de Hollywood com uma superprodução sem precedentes

The Spirits Within

A ameaça fantasma

Abandonando a temática medieval da saga nos games, a trama de *The Spirits Within* revela uma visão futurista e caótica de nosso mundo. O ano é 2065 e a civilização quase foi extinta pelo catastrófico choque de um meteoro com a Terra. Como se não bastasse, o destroço espacial trouxe um bando de criaturas que mais parecem fantasmas. E adivinhe só: os seres alimentam-se de almas humanas e devastam o planeta.

O enredo tem como foco as ações da cientista Aki Ross em conjunto com o grupo de elite Olhos Ocos, especializado em represálias aos ETs. O problema é que os extraterrestres estão invadindo as grandes metrópoles, e Aki foi infectada por uma doença alienígena.

Uma produção milionária

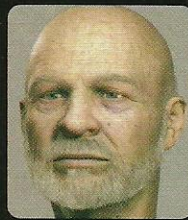
Dirigido pelo genial Hironobu Sakaguchi (criador de *Final Fantasy*) e produzido por Jun Aida (*Street Fighter*, 1994) e Chris Lee (*Philadelphia*, 1993), *The Spirits Within* consumiu mais de 140 milhões de dólares da produtora Square Pictures, cujo estúdio foi instalado no Havaí (EUA) só para desenvolver o projeto.

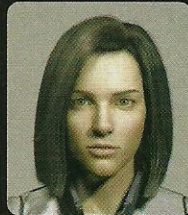
Diariamente, mais de 150 artistas gráficos trabalham minuciosamente na reprodução de aspectos humanos que variam da movimentação dos lábios nas falas à pintura de manchas e rugas na pele.

Com um nível de animação avançado, o software desenvolvido para a criação do filme atraiu a atenção de diversas companhias cinematográficas interessadas em usá-lo para desenvolver outros longas-metragens.

Lançamento: 11 de julho, nos EUA
10 de agosto, no Brasil

O nível de realismo da fisionomia dos personagens é impressionante! Os cabelos se movem suavemente e a boca se movimenta de acordo com a fala.

Personagens

Dr. Sid

Coincidência ou não, Sid é um prestigiado cientista e inventor como Cid, famoso na saga *FF*. Preocupado com a situação mundial, o gênio instrui a Dra. Aki em suas pesquisas como um pai e mentor.

Aki

Infectada por uma doença alienígena, Aki estende suas pesquisas a territórios cheios de monstros. Ela busca uma maneira de combater as criaturas e uma resposta aos enigmáticos sonhos que a perturbam.

Gray

Corajoso e capaz de qualquer sacrifício por seus amigos, Gray é capitão graduado pelo exército norte-americano e líder do esquadrão Olhos Ocos. Sua atual missão é proteger Aki durante suas pesquisas.

Hein

General impulsivo e atormentado pelo assassinato dos pais (mortos por ETs), Hein nem se importa com as conseqüências de seu projeto de ataque: um canhão espacial com capacidade para destruir planetas.

Jane
É uma mulher séria, habilidosa e sempre disposta a dar o máximo nos combates com os monstros.

Ryan
Segundo em comando no esquadrão dos Olhos Ocos, Ryan é corajoso, sarcástico e também bem-humorado.

Neil
É o cérebro da equipe. Brincalhão, mas com a mania de enxergar as situações de modo pessimista.

Final

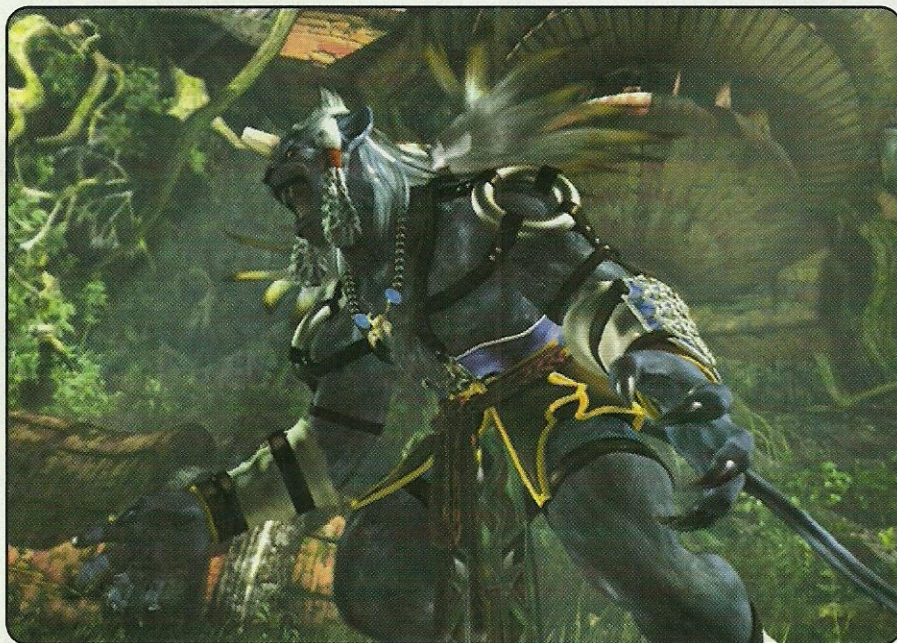
Animações magníficas e enredo envolvente são os ingredientes da nova obra-prima da Squaresoft

Honrando o nome que carrega, *FF10* (PS2) superou outras grandes promessas (*Metal Gear Solid* e *Silent Hill*) e tomou o centro das atenções mundiais. Se as belas animações de ambientes aquáticos e expressões faciais não fossem tão impressionantes, a história inteligente já cumpriria seu papel – e novidades como personagens falando, movimentações de câmera e partidas on-line são sempre bem-vindas.

O enredo enfoca dois personagens: Tidus, um jovem praticante do esporte aquático blitzball, uma mistura de basquete com rúgbi, e Yuna, a filha da sagrada criatura Braska. Entre romances, enrascadas e uma trama ainda em segredo, ambos unirão seus destinos numa batalha contra Sin, uma incontrolável força da natureza. E o detalhe: apenas Yuna é capaz de invocar a criatura que pode vencer o mal. Assim, parece que a Square busca unir o puro espetáculo gráfico com o saudoso clima dos clássicos RPGs.

Lançamento: início de 2002

Não tem pra ninguém! Mais uma vez a Squaresoft mostra seu potencial ao criar cenários esplendorosos e animações em CG capazes de fazer qualquer um ficar de boca aberta

Fantasy 10

A volta dos que não foram

Você é um daqueles superfãs da saga *Final Fantasy* que se amaldiçoa por não ter experimentado *FF5* (SNES) porque o game foi lançado exclusivamente no Japão? Sorria, pois o lançamento da versão em inglês foi anunciado para julho – e a mamata chegará apenas para PSX. De lambuja, você ainda aprecia animações em computação gráfica inéditas. Ah! Vale lembrar que as três primeiras versões da saga, originalmente para 8 bits, serão relançadas para o portátil WonderSwan Color – mas com modificações gráficas. Só não pergunte onde arrumar um WonderSwan, pois ele é vendido apenas no Japão. Saionara!

O show não vai terminar

Com o objetivo de manter seu público abastecido por anos, a Squaresoft anunciou que está trabalhando na produção de *Final Fantasy 11: On-line Another World*. Chutando o pau da barraca do estilo clássico da série, o game será direcionado a partidas on-line. Ou seja, você pagará uma taxa para filiar-se ao provedor da produtora e jogará interagindo com dezenas ou até centenas de pessoas.

Na onda da empolgação, os técnicos envaidecidos, no evento Square Millennium (uma festa particular da softhouse à imprensa japa), deixaram escapar informações de que estão mexendo os pauzinhos para a concepção de *Final Fantasy 12* e adaptações das versões *7*, *8* e *9* da série para os 128 bits. Agüenta, coração!

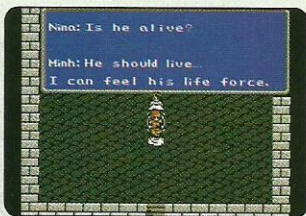
Escolha sua fantasia

Semente de sucesso

Final Fantasy (NES), 1987
Diante da difícil tarefa de conquistar o mercado de games, *Final Fantasy* precisou desenvolver um enredo que realmente prendesse a atenção dos jogadores. A solução dos produtores foi rechear o RPG com muito mais elementos que os vistos noutros títulos. O resultado: *FF* superou a marca de 1 milhão de vendas.

História inesquecível

Final Fantasy 4 (PSX, NES), 1991
Estreando em grande estilo nos 16 bits, empolgava pela qualidade gráfica, cenários e batalhas mais bem produzidos. A trilha sonora foi orquestrada, mas o destaque foi mesmo o enredo envolvente, que trazia momentos de traição e revelações surpreendentes na aventura de Cecyl, comandante do esquadrão aéreo Red Wings.

Enfrentando demônios

Final Fantasy 2 (NES), 1988
Unidos pelo assassinato de seus pais, quatro jovens partiram para combater o império maligno de Baramekia, governado por um demônio das trevas. Com gráficos que se aproximavam do limite do console de 8 bits, o game ganhou identidade ao acrescentar mais detalhes aos cenários e batalhas.

Força dos cristais

Final Fantasy 5 (PSX, NES), 1992
Revolucionando o sistema de categorias (magos, guerreiros, etc.), permitia mesclar num só personagem habilidades de várias classes, o que fazia das batalhas uma atração à parte. A trama foi baseada nos clássicos cristais sagrados, que, em função de misteriosos problemas, começaram a causar catástrofes naturais.

Paz mundial

Final Fantasy 3 (NES), 1988
Ainda mais difícil que as versões anteriores, esse game obrigava o jogador a lutar feito um condenado para adquirir experiência e poder vencer os adversários grandalhões. Quatro jovens (de novo) descobriram um cristal sagrado, que lhes revelava a missão de trazer a paz ao mundo.

Humor contagiante

Final Fantasy 6 (PSX, NES), 1994
Dono de um dos melhores gráficos da geração, *FF6* arrebentou com ambientes superdetalhados, monstros bem feitos e heróis com maior número de habilidades. Ao promover o retorno da magia ao mundo tecnológico, o game esbanjava humor com personagens engraçados e cenas que variavam do dramático ao puro sarro.

Com 30 milhões de cópias vendidas pelo mundo, a maior série de RPG da história dos games tem muito a ensinar e, por sorte nossa, não cessa sua revolução

A nova geração

Final Fantasy 7 (PC, PSX), 1997
Peça fundamental no sucesso de vendas do console PSX e na divulgação do estilo RPG pelo mundo, essa versão iniciou uma era de animações em CG e gráficos soberbos. Composto por heróis e vilões carismáticos, o game exibia a luta de idealistas contra a destruição do ecossistema por uma megaindústria chamada Shinra.

Guinada realista

Final Fantasy 8 (PC, PSX), 1999
Fugindo das tradições medievais da série, mostrou um planeta futurista onde as viagens espaciais eram corriqueiras. Outra novidade foi o visual dos personagens, mais humano e menos SD (superdeformado). A trama envolvia romances, conflitos políticos e heróis e vilões de personalidades conturbadas.

Nostalgia em alta

Final Fantasy 9 (PSX), 2000
Numa volta às origens medievais, em que castelos e cristais sagrados são atrações, *FF9* também recuperou o clássico sistema de profissões. Influenciado por uma onda gerada pela própria saga, o jogo preocupava-se mais com animações fantásticas do que com um enredo envolvente, elemento essencial nos RPGs.

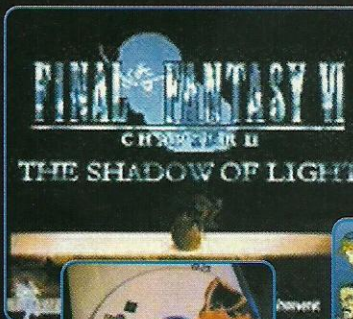
Os "fora de série"

Alguns personagens da série *FF* tiveram seus momentos de fama noutros jogos, como os heróis de *FF7*, que bancaram lutadores em *Ehrgeiz: God Bless the Ring* (PSX), ou como Chocobo, que ganhou seus próprios títulos (*Chocobo Dungeon* e *Chocobo Racing*). Outros games também carregavam o nome de sucesso, trazendo idéias diferentes. Conheça-os:

Final Fantasy Mystic Quest (1992)
Produzido com o intuito de atrair um público mais jovem para o "mundo" de *Final Fantasy*, *MQ* era menos complexo, possuía um enredo infantil, desafio simples e um número ínfimo de magias e equipamentos.

Final Fantasy Tactics (1997)
Mistura perfeita da essência de *FF* com elementos de estratégia militar. Traz opções de categorias clássicas como cavaleiro dragão e mago negro para os personagens que entram em lutas no sistema de turnos.

O Final Fantasy perdido

Você conhece *Final Fantasy 6: Chapter 2 – Shadow of Lights*?
Que os deuses da Squaresoft sejam banidos, pois eles cancelaram um episódio inédito de *Final Fantasy*. E não se trata apenas de boataria. A aventura estava em produção quando foi paralisada.
O caso é o seguinte: como *Final Fantasy 6* (*FF3*, nos EUA) tornou-se um sucesso mundial, a Squaresoft resolveu desenvolver para ele um segundo capítulo, mas com o jogador em situações diferentes. A jornada seria vista pelos olhos de outros personagens, que poderiam interagir com heróis conhecidos do primeiro episódio. Pois é, mas a interrupção de *Shadow of Lights* ocorreu porque a softhouse estava iniciando o projeto *Final Fantasy 7* para N64, que, em seguida, foi cancelado e repassado para o PlayStation – isso consumiu muitos recursos da empresa.

Pode chorar o quanto quiser, pois dificilmente a Squaresoft retomará este projeto

A arte na série sagrada

Você adora tudo em Final Fantasy? Então conheça as pessoas que fizeram dele um sucesso monstruoso

Hironobu Sakaguchi

Criador da série *FF*, Hironobu começou a trabalhar como diretor na Squaresoft quando a empresa tinha apenas quinze funcionários e precisava, de forma desesperada, gerar lucros para se manter viva. E o resultado modesto que Hironobu conseguiu foi *Final Fantasy*, o primeiro RPG no mundo a vender mais de 1 milhão de cópias. Após a sétima versão da saga, foi promovido a produtor executivo.

Nobuo Uematsu

Inspirado em Elton John, Nobuo toca piano desde os 12 anos, mas fracassou diversas vezes em gravadoras até receber a proposta de um amigo: "Venha compor uma faixa numa produtora de game em que estou trabalhando. É uma tal de Squaresoft". Atualmente Uematsu é considerado um mito oriental, com mais de 25 discos apenas da série e participação em games como *Chrono Trigger*, *Super Mario RPG* e *Ergheiz*.

Yoshitaka Amano

Dos mais populares artistas no Japão, Amano manejou com maestria sua aquarela para criar os personagens das versões *6* a *9* de *Final Fantasy*, além de personalizar os logotipos com os temas das aventuras.

Seu currículo também carrega personagens de animes como *G-Force* e *Huch – The HoneeyBee*, além da participação especial nas ilustrações de títulos como a edição de luxo *Sandman: Os Caçadores de Sonhos*, *Vampire Hunter D*, e ainda a colaboração na filarmônica de Los Angeles na criação do show *1.001 Nights* (uma mistura de música, filme e animação).

Confira algumas amostras da arte de Yoshitaka e fique babando!

Final Fantasy 4

Final Fantasy 9

Vampire Hunter D

Sandman

Final Fantasy 5

Mania mundial

Conhecida internacionalmente, a saga FF tornou-se mania dentro e fora dos videogames. No Japão, os fãs da série fantasiam-se dos seus personagens prediletos e reúnem-se em eventos da indústria de games

Aproveitando-se desse carisma do público pela saga, a Squaresoft investe cada vez mais na caracterização de seus personagens (sejam heróis ou vilões), enfeitando-os com anéis, colares, símbolos e vestimentas que podem ser fabricadas e vendidas posteriormente. No mercado oriental, encontram-se CDs com a trilha sonora, livros ilustrados, bonecos de pelúcia, porta-retratos, relógios e outra lista de souvenires.

Tamanha é a afeição pela marca que a Coca-Cola fechou acordo com a Squaresoft para vincular seu refrigerante à série. O primeiro resultado desse relacionamento foi o comercial (totalmente produzido em computação gráfica) veiculado na TV japonesa na época de lançamento de *FF9*. Para a chegada do 10º capítulo, as companhias preparam raras miniaturas dos personagens Tidus e Yuna.

1) Boneco de Vivi, *FF9*
2) Boneco promocional de Tidus para a Coca-Cola, *FF10*
3) Miniatura da Opera House, *FF6*
4) Boneco de Rhinoa, *FF8*
5) Versão de pelúcia de Cactuar, *FF8*
6) Boneco de Squall, *FF8*
7) Anel de Rhinoa, *FF8*

Final Fantasy On-line

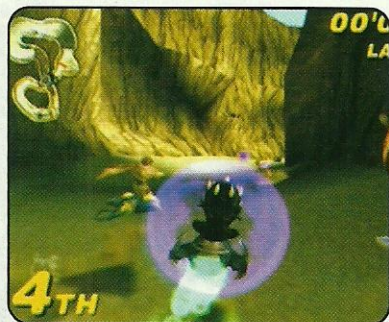
O que você está fazendo que ainda não entrou no www.finalfantasy.com.br?

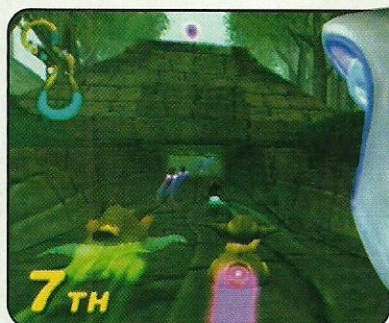
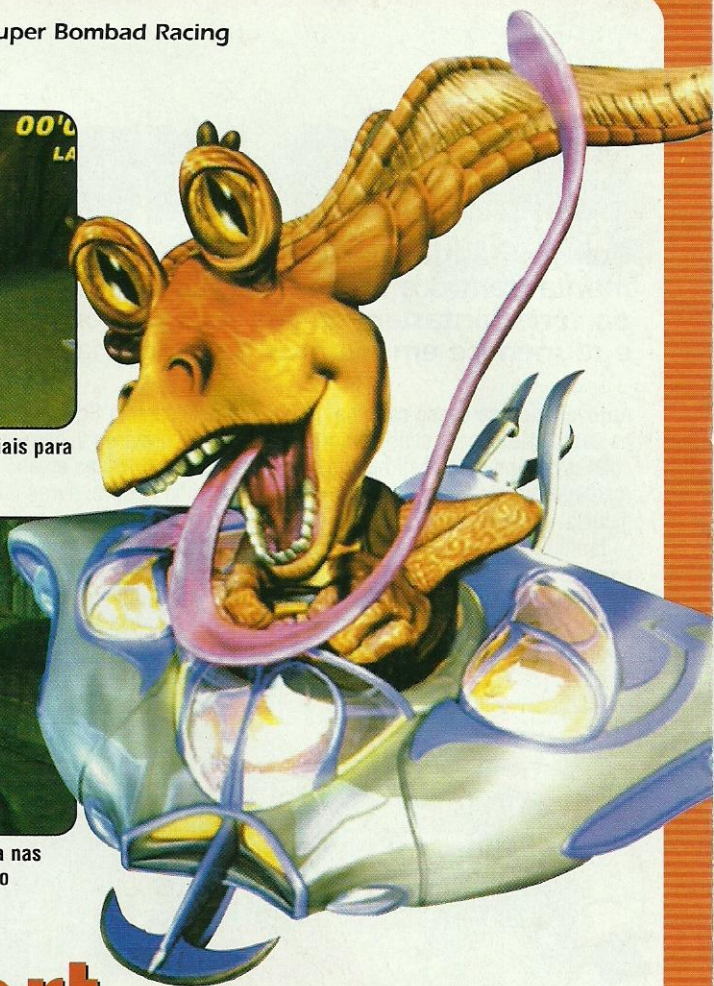
Para os fãs de RPG, especialmente *Final Fantasy*, existe um ponto de encontro na internet. É o site da Renata Müller, uma jogadora inveterada residente em Blumenau (SC) que é louca pela série. No endereço eletrônico, você acaba descobrindo pencas de curiosidades e quilos de fotos de todas as versões. Aos 20 anos, a loura apaixonada pelo 8º episódio do jogo decidiu conhecer melhor o universo do RPG e, mais do que depressa, montou sua HP especializada na saga. Hoje, com a ajuda do Portal Orelus e de amigos, Renata "Rhinoa" Müller consegue reunir mais de 250 pessoas para discussões diárias sobre *FF*.
www.finalfantasy.com.br (português)

Sites

Conheça mais endereços bacanas para encontrar as tranqueiras que fazem a festa para nós, fãs de *FF*:

www.agames.com.br (português)
Atualizado diariamente, o site contém um grande arquivo de vídeos, notícias, enquetes, fotos e dicas.
www.cavesofnarshe.com (inglês)
Aqui existe até seção para adotar seu próprio chocobo e montar sua granja virtual de *Final Fantasy*.
www.ffnet.net (inglês)
Informações e guias minuciosos com mapas e segredos dos games – mas apenas do episódio *5* em diante.
www.ffshrine.com (inglês)
o santuário da série *FF* disponibiliza filmes, imagens, papéis de parede e notícias superatualizadas.
www.finalfantasy.com (inglês)
No endereço de *The Spirits Within*, você encontra fotos, informações, trailers e até esboços do filme.
www.square-unlimited.com (inglês)
Notícias quentíssimas sobre o que está rolando no mundo de *FF* e dezenas de filmes do próximo capítulo.
www.squaresoft.com (inglês)
O site oficial da fabricante é, infelizmente, bastante limitado e não passa por uma atualização constante.

O coitado do Darth Maul já era feio. Agora, cabeçudo, ficou... muito pior

Procure sempre pelos itens especiais para trapacear seus adversários

Fique atento à barra de distância. Assim você poderá situar-se na prova

Até o pacato Yoda dá o ar da graça nas pistas ao redor da cidade de Naboo

Guerra de kart nas estrelas

Em seu primeiro game de kart, a clássica série Star Wars traz visuais estonteantes e personagens hilários

Sem dúvida, as eletrizantes perseguições nos corredores da Estrela da Morte, no longa-metragem *O Retorno de Jedi*, deixaram muitos telespectadores boquiabertos. Claro, na mais recente encarnação para os cinemas, *Star Wars* foi impulsionado pelas corridas no desértico planeta de Naboo. E isso tudo reacendeu a chama da velocidade no coração dos maníacos pela saga. Agora, para preencher a ânsia dos gamers, *Super Bombad Racing* traz pegas animalescos entre os personagens mais famosos da série.

Você assume o controle de versões caricatas de personagens como Darth Maul, Jar Jar Binks, Obi-Wan Kenobi e outros. Os caras estão todos cabeçudos e com expressões faciais muito engraçadas – não dá para levá-los a sério. Você e seus parceiros podem escolher entre três modos de partida: corrida solo, competição em equipe e batalha. A cambada de baderneiros se arrebenta com escudos de luz, raios laser e outros poderes especiais espalhados pelos ambientes.

O clima de *Star Wars* é reforçado pela marcante trilha sonora do episódio *A Ameaça Fantasma* e também da trilogia original dos cinemas – mas, evidentemente, as músicas foram remixadas. Também na parte visual há influência do clássico da ficção científica, com cenários bem reproduzidos de locações pelos pântanos de Naboo, centros de Treed, construções de Coruscant e até a pista subaquática em Otoh Gunga. As pistas e arenas são entupidas de atalhos e esconderijos – e isso garante diversão nos cockpits de veículos de qualquer galáxia.

Felipe Azevedo

PS2 **Star Wars: Super Bombad Racing**

Corrida	Gráficos	9,0
	Som	7,5
	Jogabilidade	7,0
Fabricante	Diversão	8,0
LucasArts	Nota final	7,8

Jogos recomendados

CTR: Crash Team Racing (PSX)
Diddy Kong Racing (N64)
Super Mario Kart (SNES)

Novo alvo na mira

Mesmo com jogos renomados como *Full Throttle*, *Grim Fandango* e a série *Monkey Island*, o grande destaque da LucasArts ainda é a saga *Star Wars*. A criação máxima de George Lucas ganhou dezenas de títulos (entre ação, estratégia, simulação) para vários videogames e computadores. Já a versão *Super Bombad Racing* inaugura uma nova fase da empresa, apostando também no segmento de títulos infantis.

Internet

www.lucasarts.com
www.starwars.com

Guerra pela sobrevivência

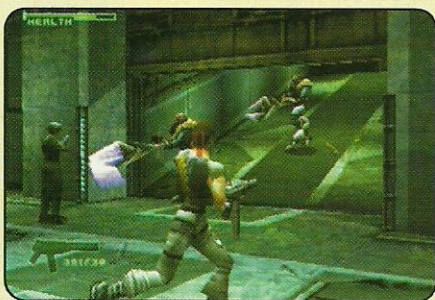
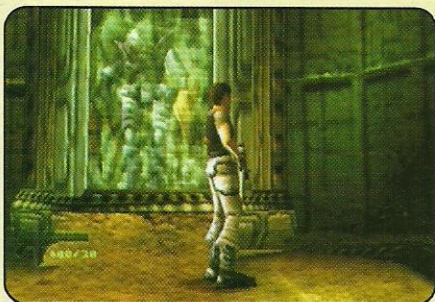
Prepare-se, pois o futuro do planeta em C-12 é dos mais apocalípticos possíveis

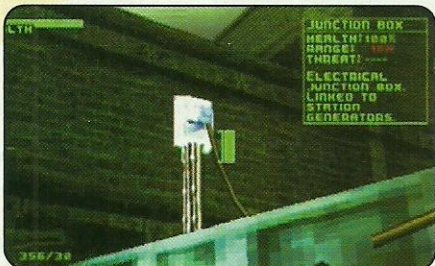
Devido ao ataque de uma força alienígena hostil, a maior parcela da civilização humana foi dizimada. E, para piorar a situação, os poucos sobreviventes da raça estão sendo transformados em ciborgues, num ritmo acelerado, para servir de escravos aos extraterrestres dominadores. Já os poucos que conseguiram escapar – coitados – vivem em meio a escombros e ruínas de cidades devastadas pelos invasores. Mas ainda existe uma esperança, e ela está nas mãos do tenente Vaughan, que enfrentará uma missão suicida contra os tiranos ETs.

Vaughan, mais que um militar comum, submeteu-se a implantes alienígenas para adquirir habilidades especiais e, assim, suplantar as forças adversárias. Além dos diversos equipamentos cibernéticos, o tenente recebe apoio de dois líderes da resistência humana (doutor Carter, capaz de identificar qualquer tipo de objeto; coronel Grisham, instrutor das missões).

A aventura, além da ação constante, traz momentos de maior concentração – nos vários quebra-cabeças presentes. Você vai fritar o cerebelo para cumprir as tarefas. A equipe é a mesma que trabalhou nas aventuras de Sir Fortesque, o astro da série *MediEvil*. Apesar de garantir um visual complexo e de alta qualidade à jornada, ainda há problemas em alguns ângulos de câmera durante as explorações.

Acredite: nem os estrategistas ETs estão preparados para a ofensiva causada pela esperança heróica da Terra... aproveite, tenente Vaughan!

Felipe Azevedo

Corra sem parar. Ao avistar um adversário, utilize a mira e elimine-o

Fique alerta, soldado! Alguns oponentes praticamente surgem do nada

Os alienígenas são nervosos. Acerte-os de longe e proteja-se atrás dos objetos

Procure pelas caixas de energia e painéis e prossiga a jornada

Bem que este cenário lembra o bairro do Bronx, na cidade de Nova York (EUA)

Certos objetos podem ser movimentados para ajudar a alcançar locais distantes

C-12: Final Resistance

Ação

Fabricante: Sony Computer

Gráficos	7,0
Som	7,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	8,0
Nota final	7,6

Jogos recomendados

Max Steel (DC)
MediEvil 2 (PSX)
Syphon Filter 2 (PSX)

É o fim do mundo

C-12 tem como pano de fundo um enredo que parece tirado dos cinemas. Não que isso seja vantajoso, pois lembra os roteiros de longas-metragens como *Ciborgue – O Dragão do Futuro* (*Cyborg*, 1989) e *Soldado Universal* (*Universal Soldier*, 1992), ambos estrelados por Jean-Claude Van Damme, que, diga-se a verdade, só dá porrada. Àqueles que curtem ação desmedida, entretanto, *C-12* é extremamente recomendado.

Internet

www.playstation-europe.com

Pronto para a digivolução?

A febre de digimon não passou! E eles já estão voltando com muito mais criaturas digitais

Digitalizando nos 32 bits, os digimon retornam com força. O problema que as criaturas digitais enfrentarão pouco importa, é verdade, mas o pelotão de bichos, sob controle dos digiescolhidos, deverá salvar a Cidade Arquivo, que anda sofrendo com sabotagens. E, adivinhe só, você é o cara que salvará todos, deixando os digimon na maior felicidade.

Nesse segundo episódio de *Digimon World*, como a aventura rola num futuro distante, a Cidade Arquivo e seus arredores estão mais avançados. Piorando sua situação, os ambientes são verdadeiros labirintos, cercados de armadilhas e, para variar, habitados por centenas de monstros selvagens. Por sorte, também os locais escondem alguns tesouros que, não tenha dúvidas, ajudarão no decorrer de sua viagem.

No que diz respeito ao sistema do jogo, diferentemente do original, é preciso estratégia para o cumprimento de suas necessidades. Você passará grande parte do tempo num veículo especialmente desenvolvido para explorar os ambientes digitais (é o tanque de energia), mas, como carrega uma quantidade limitada de combustível, precisará tomar as decisões certas para não acabar encalhado no meio de uma exploração.

O esquema de batalhas mudou pouco. Ele rola em turnos, mas permite fugir dos oponentes mais facilmente. Apenas os fãs do desenho animado vão curtir *DW2*. Apesar de maior, a aventura é fraca e algumas criaturas são capturadas somente com itens específicos (revelados no seriado). Para os que não idolatram a série, a motivação é pouca.

Felipe Azevedo

Mesmo em turnos, as lutas não tiram a ação do game. Pode acreditar.

MetalGreyom ainda é um dos principais digimon da saga. Também pudera, não?

O que você está olhando, seu bolha? Nunca me viu não?

Dentro dos labirintos, fique esperto, pois seu combustível pode acabar a qualquer momento.

Internetando

Não pense que para curtir monstros digitais é necessário um videogame. Os fãs dessas estranhas criaturas podem navegar pela internet e acessar o site da Fox Kids (www.foxkids.com). No endereço eletrônico, há até jogos on-line, detonando em estilos variados como ação, aventura, esportes e estratégia. Para os fãs do desenho animado, o site da Fox ainda traz informações exclusivas.

Digimon World 2

Ação

Fabricante: Bandai

Critério	Nota
Gráficos	7,0
Som	7,0
Jogabilidade	6,5
Diversão	7,0
Nota final	6,8

Jogos recomendados

Digimon World (PSX)
Monster Rancher 2 (PSX)
Pokémon Stadium 2 (N64)

Internet

www.playstation-europe.com

Coitadas das magrelas

Chegou a vez de o astro das bikes TJ Lavin ganhar uma versão digital nos videogames

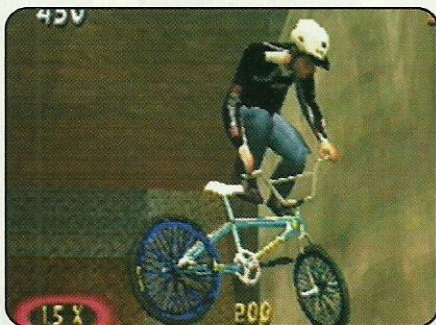
Você já ouviu falar nesse tal de TJ Lavin? Não? Então comece a se informar melhor, pois se trata dos mais habilidosos ciclistas de BMX da atualidade. Esse maluco faturou duas medalhas de ouro nos X-Games (o maior campeonato de esportes radicais do mundo). E, aos 25 anos, Lavin promete ainda muito show sobre o par de rodas.

No game, além de tomar o controle de TJ, você escolhe entre bikers profissionais como Chris Doyle, Chris Duncan, Fuzzy Hall – são doze feras que escandalizam no circuito internacional. As versões virtuais dos chegados, enquanto pedalam pelos três modos de jogo (treino, torneio e duelo), desferem manobras por doze locações que variam de terrenos baldios a cidades enormes e pistas profissionais.

Durante a partida, mesmo prejudicados pela movimentação lenta, os comandos são bem fáceis de executar – até mesmo os movimentos especiais são realizados tranqüilamente. Agora, no quesito som, pode ficar tranqüilo: *TJ Lavin's Ultimate BMX* se garante com a pauleira de ótimas bandas hardcore e new metal, misturando as consagradas Millencollin e Unwritten Law com outras menos conhecidas, porém de mesmo potencial como Ghoulspoon, Hotwire e Kottonmouth Kings.

Atualmente *TJ Lavin* detém o título de melhor simulador de BMX nos 32 bits. Entretanto, a chegada de *Mat Hoffman's Pro BMX* deve retirar a coroa do game da MTV. Enfim, meu chapa, para ficar atualizado nas bikes radicais, o negócio é retirar as rodinhas de apoio de sua bicicleta e começar a arriscar manobras mais ousadas.

Felipe Azevedo

Não, esta cena não é do jogo, mas das apresentações. É bom ou não é?

Segura, peão! Ou esta bike vai sair voando sozinha

Tombo? Só de moto

TJ Lavin sobe a alturas que você nunca imaginou alcançar com sua bike, por falta de coragem ou oportunidade. O irônico, entretanto, é que, como ele próprio afirma, seu pior acidente não ocorreu enquanto se apresentava sobre sua bicicleta, mas quando pilotava sua motoca (o cara quebrou o tornozelo e torceu o joelho). Mas ele recomenda aos ciclistas usar sempre equipamentos de proteção.

Nos terrenos baldios, use qualquer elevação para ganhar impulso e detonar

Até no shopping estes caras não têm medo nem vergonha de nada. Certo, mano?

MTV Sports: TJ Lavin's Ultimate BMX

Esporte	Gráficos	7,0
	Som	8,0
	Jogabilidade	6,5
Fabricante	Diversão	7,0
Blue Shif	Nota final	7,1

Jogos recomendados

Dave Mirra Freestyle BMX (PSX)
Grind Session (PSX)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (DC)

Internet

www.thq.com

Utilize todas as direções do controle. Assim você varia as manobras e bota pra quebrar

Desça os corrimãos com velocidade e faça da sua performance a melhor de todas

Morcego motorizado

O Cavaleiro das Trevas mostrará sua habilidade automobilística nas ruas de Gotham

Após uma fraca aparição em *Batman Beyond: Return of the Joker*, o morcego mais temido pelos criminosos de Gotham City reaparece pilotando não apenas seu batmóvel, mas também a batmoto (exclusiva do seriado animado) em altíssima velocidade. E tanta pressa do Cavaleiro das Trevas não é em vão, afinal a cidade foi assolada pelo crime organizado e precisa de sua ajuda.

Pois é, acontece que *Gotham City Racer* não é uma reprodução dos quadrinhos do personagem, mas sim do desenho animado *Batman do Futuro*. E isso acarreta um visual diferente tanto do clássico herói como da metrópole a sua volta – um ambiente, como sugere o título, mais moderno. Desta vez o batdefensor não vai espancar pencas de inimigos, pois todo o seu tempo vai ser gasto dentro das máquinas, investigando, perseguindo ou estraçalhando automóveis inimigos (os equipamentos dos veículos servem para isso, afinal).

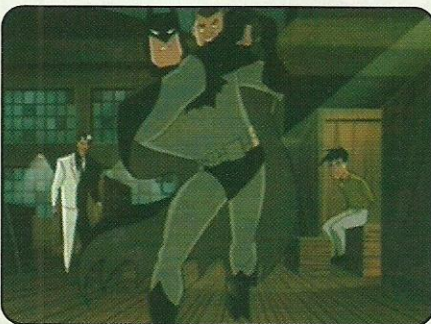
A maior parte do enredo reproduz episódios famosos da série de TV. As tramas são divididas em missões (num total de 51 fases) e o Homem-Morcego acelera forte, correndo contra o relógio, para chegar às regiões onde os crimes ocorrem. Mas não pense que vai ter vantagens sobre os adversários, até porque seus batveículos não carregam a camuflagem blindada (comum no seriado) e permanecem vulneráveis às investidas oponentes.

A respeito da parte técnica de *Batman GCR*, contrariando a ótima qualidade do seriado (e a expectativa dos fãs), tanto o visual como o controle estão péssimos, cheios de falhas gráficas e efeitos ridículos.

Felipe Azevedo

Duas Caras é apenas um dos inúmeros inimigos que aparecem no seu caminho. Acabe com ele!

Em algumas missões, mantenha-se longe do carro inimigo para que sua investida não falhe

Pegue itens especiais para ganhar tempo e munição. Assim você consegue completar as missões com facilidade

As seqüências da série animada são demais. A pancadaria rola solta sem frescura

Batman: Gotham City Racer

Ação

Fabricante: Ubi Soft

Critério	Nota
Gráficos	6,0
Som	5,0
Jogabilidade	6,5
Diversão	7,0
Nota final	6,1

Jogos recomendados

Crazy Taxi (DC)
Driver (PC)
Driver 2: Back on the Streets (PSX)

Cadê a bengala?

Com 61 anos (de criação para as revistas em quadrinhos) Batman tem, com certeza, história para contar. E nos videogames não é diferente. O morcego herói já estrelou tanto em aventuras inéditas como em reproduções de edições especiais das HQs e dos desenhos animados. Entre os títulos de maior sucesso estão *Batman* (1989), *Batman: Return of the Joker* (1991), *The Adventures of Batman & Robin* (1994).

Internet

www.ubisoft.com

É melhor ter boa pontaria

Não fique impressionado com o rosto "angelical" dela. A fêmea é a crueldade em pessoa

Vista o colete à prova de balas e engatilhe sua pistola em nome da lei e da ordem

Quer ser policial, mas nunca teve a oportunidade? Seu dia de sorte chegou e, melhor ainda, sem riscos reais para sua saúde. *Time Crisis*, o melhor bangue-bangue dos 32 bits, retorna a ponto de bala. Vestido a caráter, na pele do policial Richard Miller, você tem uma simples, porém dificílima, missão a cumprir: mostrar-se um tira honrado.

Em *Project Titan* você inicia a jornada de modo inédito: é um policial procurado pelos próprios ex-companheiros de trabalho. E tudo porque foi acusado de assassinato. O crime é gravíssimo, mas, como você não o cometeu (nem espera por um julgamento decente no tribunal), terá de encontrar os verdadeiros criminosos e prendê-los para provar sua dignidade.

A confusão foi armada por seu ex-parceiro Wild Dog, que, mancomunado com o pilantra Kantaris, resolveu incriminá-lo e tirá-lo de uma investigação que ameaçava os planos deles. Os sacanas estão envolvidos no misterioso Project Titan, que, dizem fontes seguras, guarda segredos que põem em risco o próprio planeta. Além disso, encrencando ainda mais a situação, você tem apenas 48 horas para revelar todas as barbaridades do tal projeto, que, ao final desse período, de alguma forma dará início a uma catástrofe descomunal.

Seja no modo story, seja no modo time attack, agilidade é algo indispensável. O controle é simples, porém de ótima qualidade. Enquanto invade os esconderijos inimigos, você se esconde atrás de objetos e vara com tiros certeiros os oponentes, derrubando-os um a um.

Ronaldo Testa

Para escapar dos tiros, proteja-se atrás dos objetos e, em seguida, atire

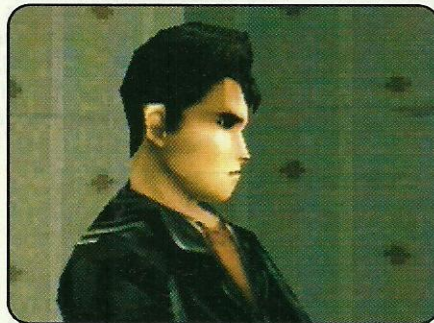
Time Crisis: Project Titan

Ação	
Gráficos	7,0
Som	8,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Nota final	7,5

Fabricante: Namco Limiteed

Jogos recomendados

Point Blank 3 (PSX)
The House of the Dead 2 (DC)
Time Crisis (PSX)

Fique atento. Os malandros são rápidos e atacam em grupo por todos os lados

Este é Richard Miller. Apesar da expressão raivosa, está morrendo de medo

Acessórios bandidos

Time Crisis é dos mais recentes exemplos de séries que deram certo, mesmo requerendo um acessório especial (em forma de pistola) para um melhor controle. A idéia é antiga e surgiu ainda nos sistemas de 8 bits. Nos arcades, o estilo faz bastante sucesso. Hoje, apesar do razoável sucesso no gênero, apenas a Namco (*Point Blank*) e a Sega (*Virtua Cop*) costumam lançar títulos de tiroteio interativo.

Apesar desta aparência de mocinho, o cara tem um simples objetivo: matá-lo

Atenção aos itens que vêm de encontro ao personagem. Tudo rola bem rápido

Internet

www.namco.com
www.namco.co.jp

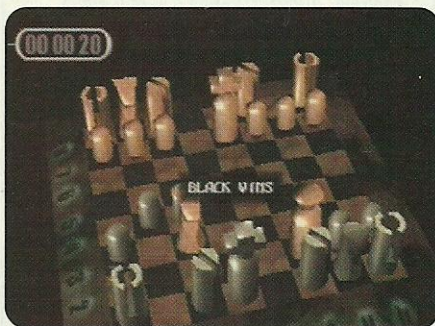
Felipe Azevedo

F-1 World Grand Prix (PSX)

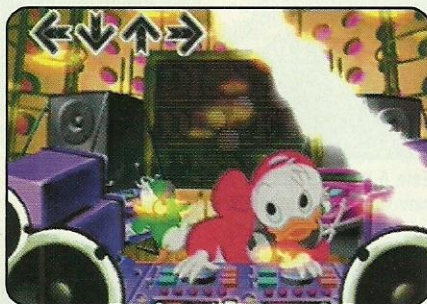
Corrida, Eutechnyx
1 ou 2 jogadores, 1 CD
Outro game de Fórmula 1 que morre na praia, ou melhor, nas pistas. E olha que o *World Grand Prix* foi produzido pela Eutechnyx, empresa especializada no gênero desde os anos 80. De cintos apertados, acelera-se em cinco modos de partida (campeonatos, desafios, exibições, tomadas de tempo e rachas entre jogadores), com opções de 22 pilotos e suas equipes oficiais. Nas escuderias vêem-se Red Bull, Prost, Minardi e British American Racing. A sensação de velocidade é fraca e os gráficos são grosseiros.
Nota: 5,5

Realismo neste final de temporada para os 32 bits

Virtual Kasparov (PSX)

Estratégia, Titus Software Corporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD
O enxadrista campeão e mundialmente famoso Garry Kasparov vai desafiá-lo para uma partida em sua própria casa. Portanto, prepare-se para queimar não alguns, mas muitos neurônios durante as disputas de xadrez. Selecionando entre tabuleiros em 2D ou 3D é possível, no mínimo, perder com classe. Afinal são quinze variações visuais, que incluem decorações da "arena" em madeira, mármore e outros materiais. E como o xadrez é o mesmo há séculos, as únicas exigências para vencer são raciocínio e paciência.
Nota: 6,5

Agora é sua vez de jogar, Kasparov!

Dancing Stage Disney Mix (PSX)

Coordenação motora, Konami Computer Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 CD
Mickey, Pateta, Pato Donald, Pluto e o restante da turma Disney participarão da melhor e maior festa rave dos videogames. Usando os mesmos comandos da série consagrada *Dance Dance Revolution*, dance ao ritmo de faixas conhecidas dos desenhos animados que foram remixadas com sons bastante engraçados. Mas o visual fica devendo, pois os personagens são em 2D e aparecem apenas em cenas no fundo da tela. Ou seja, mesmo com uma trilha musical agitada, a empolgação é diminuída pela pobreza gráfica.
Nota: 6,0

Pato sabe dançar? Duvido, mas eu é que não vou acabar com a empolgação do sobrinho do Donald. O cara parece estar feliz com sua vida de ave

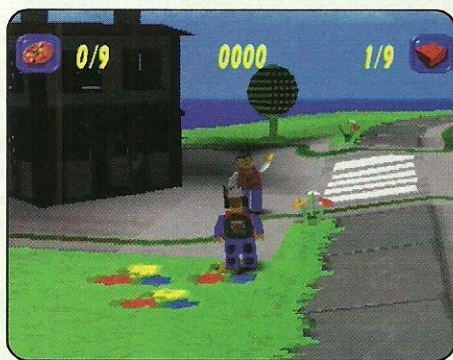
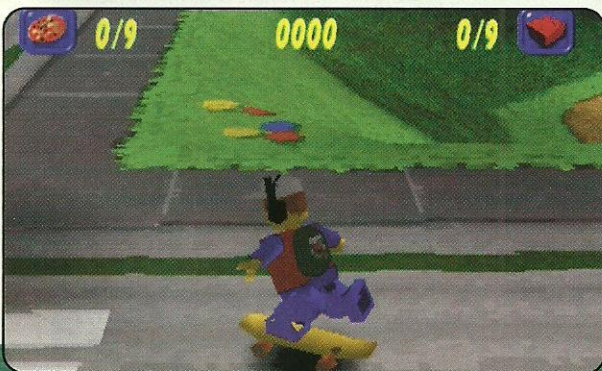
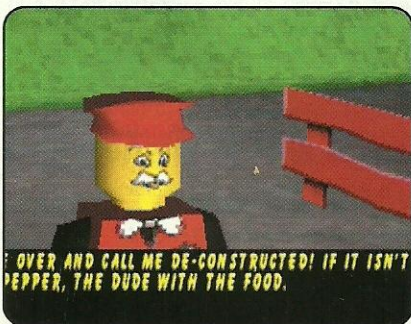
Beatmania: The Sound of Tokyo (PSX)

Coordenação motora, Benami
1 ou 2 jogadores, 1 CD
A série *Beatmania* ganha seu enésimo pacote, e nessa coletânea a produtora reuniu os ritmos mais badalados das danceterias da capital japonesa. A eclética trilha sonora inclui jazz, salsa, tecno e também os estranhos estilos joker samba house e brazilian house pop – são ridículos, não tenha dúvida. Em meio à chuva de canivetes musicais, torne-se um DJ profissional que, com os dedos a postos, segue as melodias para manter a galera no embalo. O único destaque são as animações hilárias na tela.
Nota: 4,0

Zuuup! Zuuup! Remexendo o disco, você pode criar efeitos sonoros legais

Depois de arrepiar nas remixes, você pode gravar sua faixa e mostrar aos amigos, se tiver coragem

Lego Island 2: The Brickster's Revenge (PSX)

Aventura, Silicon Dreams Studio Limited
1 jogador, 1 CD
Blocos e blocos de diversão: assim é o mundo de *Lego*. Na pele plástica do garoto Pepper, cumpra suas obrigações sobre um rápido skate. Seu objetivo é encontrar Brickster, um bandido que fugiu da prisão e roubou a Contructopedia – uma enciclopédia sagrada. Explorando quatro ilhas, sue a camisa durante a busca e, enquanto parte no encalço do vilão, guie aviões bimotores, balões de ar quente, use escafandros (são roupas de mergulho) e ainda monte um baita tiranossauro.
Nota: 7,0

O mundo de *Lego* parece estar em perigo. Pode ser intuição, mas acho que tem algo aqui que não se encaixa nessa história

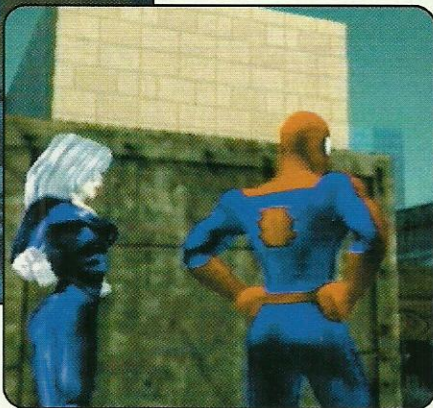
Point Blank 3 (PSX)

Tiro, Namco Limited
1 ou 2 jogadores, 1 CD
Tá querendo praticar tiro? Comece por aqui. Os insanos irmãos Dan e Don retornaram e querem dar início a outro festival de algazarras. Jogando numa das quatro modalidades, resolva tudo à maneira do Velho Oeste – ou seja, meta bala em qualquer coisa que se mexer. São mais de 80 fases bem diferentes. Brinque de polícia e bandido ou atire em bolas de futebol. São coisas bastante doidas que nem os heróis entendem. Empunhe sua pistola virtual e boa sorte!
Nota: 7,0

Nesta prova, cuidado para não acertar o saco do gorducho

Point Blank tem uma porrada de provas bastante estranhas

Seja rápido no gatilho e evite acertar as caveiras

Vai dizer que com este uniforme o Homem-Aranha não pretende chamar a atenção?

Spider-Man (DC)

Ação, Neversoft Entertainment
1 jogador, 1 GD

Peter Parker volta e prende os inimigos usando teias com 128 bits de potência. A aventura é a conhecida das outras gerações de consoles, mas, como vestir-se de Homem-Aranha é sempre excitante, aos diabos com tudo. Cruzando os arranha-céus e becos de Nova York, o herói travará duelos contra arquiinimigos do porte de Carnificina, Mistério e Venon. Tudo porque o Dr. Octopus causou um vazamento químico tentando incriminar o Aranha. O legal é que o visual chama a atenção – os gráficos estão bem definidos.

Nota: 7,0

Reprodução de filme europeu no DreamCast? Legal

Taxi 2 (DC)

Ação, Ubi Soft Entertainment Incorporation
1 jogador, 1 GD

Mesmo com gráficos muito abaixo da média conferida no Dreamcast, *Taxi 2* é capaz de levar o jogador ao delírio com sua altíssima sensação de velocidade. Por ruas de várias cidades francesas, você é Daniel, um experiente taxista que deve ajudar o policial Emílio a acabar a com gangue de motoristas alemães que está infernizando essas cidades. O jogo é uma versão virtual do filme francês de mesmo nome, conhecido no Brasil como *Taxi: Velocidade nas Ruas*.

Nota: 5,0

Festa na Disney? Só o Pateta é que parece não levar muito jeito para dançarino

Pop 'n' Music Disney Tunes (PSX)

Coordenação motora, Benami
2 jogadores, 1 CD

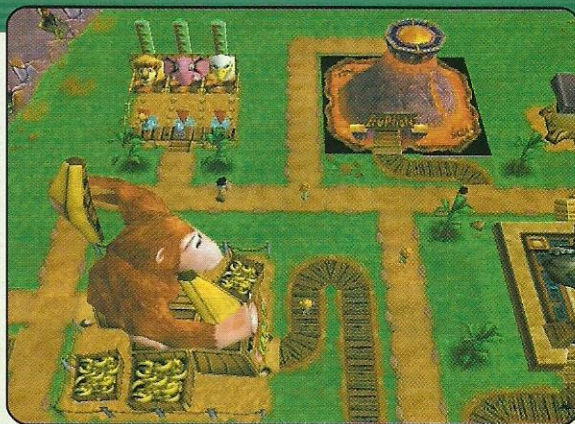
Aqueça os dedos, pois de agora em diante eles vão se mexer sem parar. Assim como em *Beatmania*, ajude a turma da Disney a curtir muito som e gastar energia. Apertando os botões indicados no momento exato, é só seguir o ritmo das músicas para conseguir avançar de estágio. Estão lá personagens como Donald, Margarida, Vovó Donalda, Mickey, Minnie entre outros. Curta o som sem sair do sofá. O problema é que nenhum personagem parace ter coordenação motora.

Nota: 4,0

Theme Park Roller Coaster (PS2)

Estratégia, Bullfrog Productions Limited
1 jogador, 1 CD

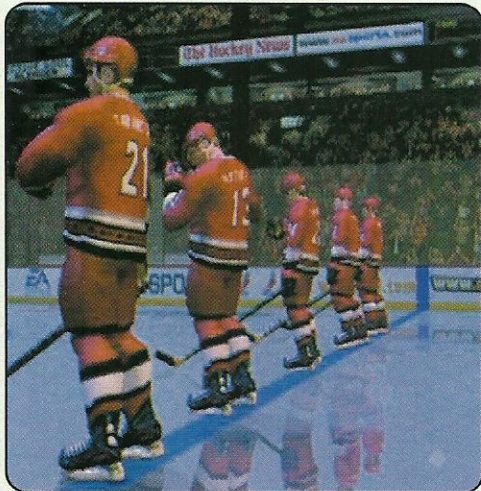
Administre os maiores parques temáticos do globo, mas saiba que será difícil. Na pele de um gerente, crie estratégias para que suas atrações fiquem entre as mais visitadas do mundo. Estude-as com atenção e construa-as de maneira que satisfaçam os visitantes. Construa desde lojas de conveniência até gigantescas e eletrizantes montanhas-russas. Além disso, é necessário se preocupar com pequenos detalhes, como câmeras de segurança, para afugentar os arruaceiros, e higiene dos banheiros.

Nota: 7,0

Construa banheiros nos parques de diversão ou seus visitantes vão agonizar

NHL 2001 (PS2)

Esporte, EA Sports
1 a 4 jogadores, 1 CD

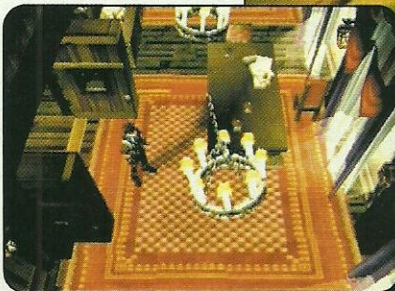
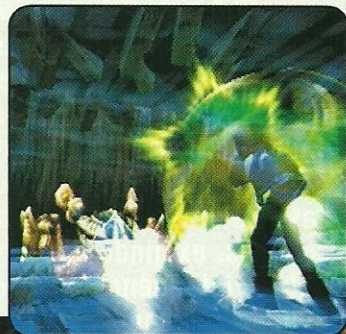
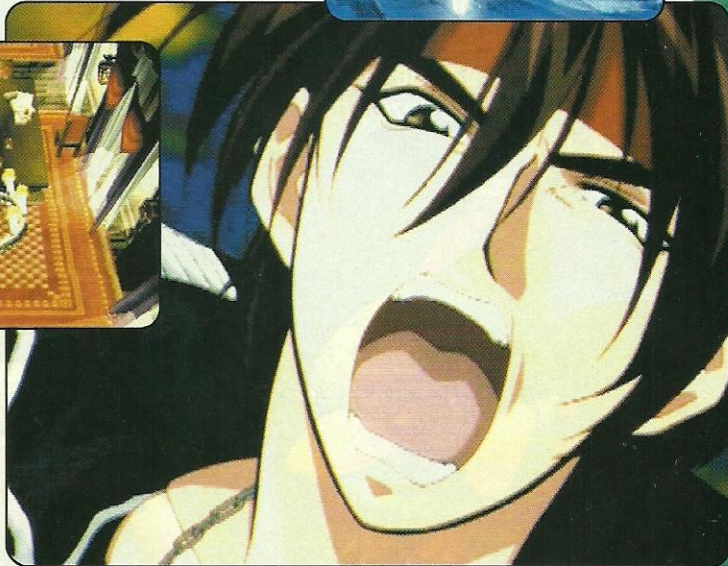
Frio e muita adrenalina! Nas quadras da *NHL* (liga nacional de hóquei gringa) é inverno o ano inteiro, mas a rivalidade entre os times faz o clima esquentar. Estão presentes todas as equipes oficiais, como Boston Bruins, Detroit Wings, Toronto Mapple Leafs e os conhecidos Mighty Ducks of Anahein (o time da máscara de pato no estilo do filme *Sexta-feira 13*, lembra?). Os controles são rápidos e os gráficos agradam. O problema são os goleiros imperdoáveis, que dificultam a vida de jogadores novatos.

Nota: 8,0

O segundo grandalhão aí parece estar conferindo se as unhas (ui, ui) estão precisando de retoque

Orphen: Scion of Sorcery (PS2)

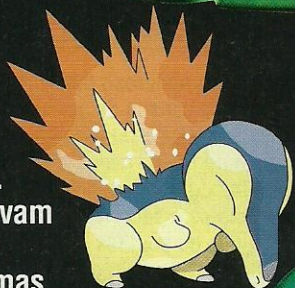
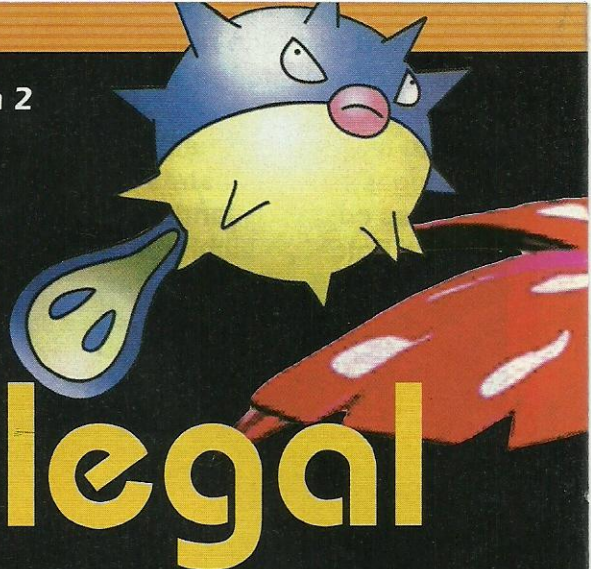
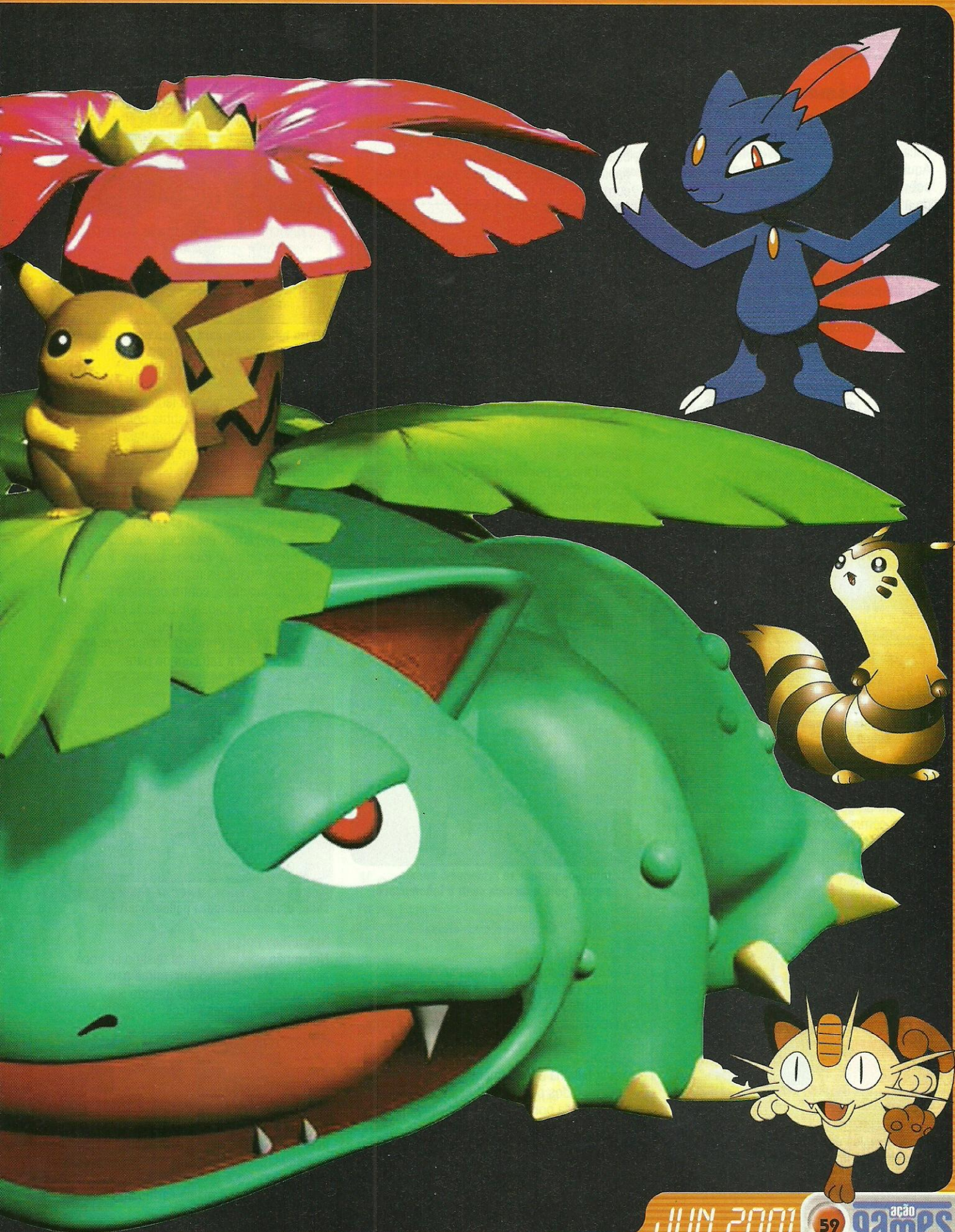
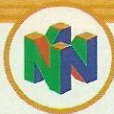
RPG, Shade Incorporation
1 jogador, 1 CD

Você é Orphen, um poderoso feiticeiro, porém preguiçoso, que se cansou de ser herói. Aqui seu objetivo é ajudar os companheiros nas mais estranhas aventuras. Usando magia negra, enfrente inúmeros monstros na Ilha do Caos, onde deverá resolver enigmas para sair vivo de mortíferas armadilhas. Além dos 30 tipos de poderes de que o personagem é munido, ainda é possível se fortalecer com armas secretas. E tudo numa mistura entre ambientes em 3D e cenas com anime.

Nota: 7,5

Ambientes em 3D com animações no melhor do estilo mangá

Chega de pegar. O legal é lutar

Os maiores pokémon do mundo lotaram o estádio. Sobrarão muitas magias e pokébolas

Humberto Martinez

Seguindo a receita do antecessor, *Pokémon Stadium 2* traz muito desafio e, melhor ainda, 251 pokémon para você colecionar – é o bicho, literalmente. Como de praxe, as atenções giram em torno das ligas em que é preciso suar a camisa para adquirir insígnias e troféus. São torneios nos quais os treinadores levam suas criaturas para lutar em arenas especiais, exigindo não só força bruta, mas também inteligência na escolha dos ataques, afinal os pokémon são de tipos variados. Mas nem só de sopapos e pontapés vivem os monstros. Você pode brincar com eles numa gincana de doze provas distintas. Força, pokémon!

Pokémon Academy

Este modo é altamente recomendado para aprender os macetes do game antes de encarar os campeonatos dificílimos da cidade. Aqui você pode ler diversas informações sobre pokémon na opção library ou aprender de uma forma mais didática na opção classroom. Além de responder a diversas perguntas relacionadas aos monstros, você terá de enfrentar outros treinadores e vencê-los explorando suas principais fraquezas para adquirir estrelas e passar de nível. Confira abaixo como vencer cada um dos desafiantes:

Trainer Class

Camper Cole
Monte sua equipe com os pokémon growlithe, pidgeotto e beedrill e use seus ataques aéreos para explorar o ponto fraco do inimigo.

Super Nerd Melvin
Aliste stantler, furret e miltank para a batalha e use suas habilidades para vencer com méritos.

As magias de terremoto são supereficazes contra este adversário

Schoolboy Carson
Use os ataques de bellossom para destruir donphan ou golem. Magmar é o melhor para acabar com scizor e steelix. Hitmonlee leva toda a vantagem contra sneasel.

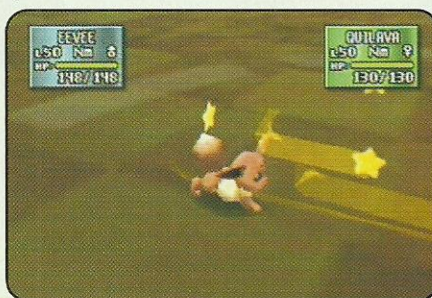
Swimmer Clayton
Forme um time com dragonair, pinsir e murkrow para usar suas habilidades contra os escudos de defesa do time adversário.

Use as magias dos pokémon citados para anular seus escudos mágicos e tirar energia

Youngster Jonathon
Aerodactyl, croconaw e delibird são os monstros certos para esta batalha. O adversário usará poderosas magias hyper beam contra você, então responda com as habilidades fly ou dig para escapar e atacar com segurança no turno seguinte.

Com as habilidades fly ou dig fica muito fácil evitar os poderosos raios de energia

Picnicker Cyndy
Selecione os pokémon fearow, granbull e lickitung para a disputa. Espere o adversário usar habilidades como escudo mágico para então revidar com ataques físicos, como o drill peck do fearow.

Lass Nancy
Os pokémon de Nancy usam magias de proteção que evitam 90% dos seus ataques. Para levar vantagem, entre na batalha com evee, golbat e noctowl e use a técnica swift, que tem 100% de chances de acerto.

Os inimigos podem se proteger o quanto quiserem, pois a técnica swift é indefensável

Gym leader class

Pokemaniac Joseph
Monte uma equipe de conquistadores com lanturn, gastly e raichu, usando suas habilidades atract para deixar as criaturas adversárias apaixonadas e vencer fácilmente.

Kimono Girl Naomi
Nesta batalha é fundamental usar os itens de determinados pokémon. Sua equipe tem de ser formada por primeape, poliwhirl e politoed. Na primeira batalha controle primeape e utilize sua habilidade trash (é fundamental que ele use o item bitter berry). Para enfrentar gengar vá de poliwhirl, o item belly drum e ataque com a habilidade mud-slap – use rest para recuperar energia. Repita o processo com politoed.

Utilize bitter berry para aumentar sua força e, assim, detonar com a mud-slap

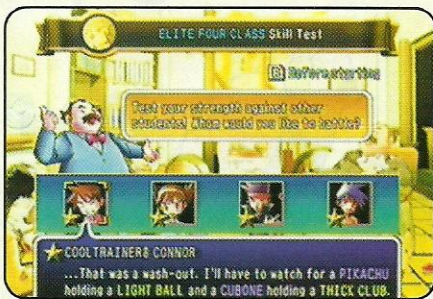
Lass Tammy
No controle de wooper, a técnica surf vai devastar magcargo. Substitua por spinarak e use a habilidade sludge bomb para detonar os pokémon de grama. Com mareep você realizará ataques elétricos contra gyarados.

Youngster Dustin
A equipe adversária tem apenas técnicas na quais os pokémon escondem-se debaixo da terra ou voam para fora de alcance. Para destruir os voadores fugitivos, use a magia twister de seadra e, contra os que se esconderem no solo, a habilidade earthquake de aerodactyl. Para vencer skarmory, chame magnetron e use primeiro a habilidade look-on para mirar e a zap cannon para destruí-lo onde estiver.

Mesmo que o oponente voe ou enterre-se no chão, estas habilidades podem acertá-lo

Schoolboy nolan
Nolan não será um grande desafio se você escolher staryu, jynx e mr. mime para compor seu time e apelar usando apenas com ataques físicos.

Elite Four Class

Cool Trainer Connor
O objetivo desta prova é mostrar o quão é útil equipar itens da forma correta. Pikachu está com o item light ball, logo seu poder elétrico ficou muito mais forte e devastará o pobre gyarados. Escolhendo cubone, que está com o thick club, você poderá detonar os demais adversários com a magia earthquake.

Contra os membros deste nível de dificuldade é essencial usar os pokémon certos

Cool Trainer Becky

Escolha raichu, scyther e raticate para a batalha. Seu adversário tem como trunfo a poderosa magia hyper beam. Sua estratégia terá de ser a seguinte: em primeiro lugar, magias agility ou ice windy para ganhar vantagem na velocidade. Então no próximo turno use a habilidade endurance, que o fará resistir à magia e ficar com apenas um ponto de energia. Enquanto o adversário se recompõe do esforço, reversal vai acertá-lo com tudo. Repita o processo até vencer os três.

Usando a técnica endurance corretamente seu personagem nunca perderá toda a energia

Juggler Ferris

Para vencê-lo será necessário formar alguns combos básicos. Para tanto escolha golem, poliwrath e steelix opte por steelix para enfrentar dragonite, envenene-o com a magia poison, complete com a magia blind e finalize com a técnica rage. Use poliwrath contra tyranitar e golem contra os pokémon de fogo.

Primeiro envenene o adversário e depois complete com um ataque qualquer

Swimmer Julian

Escolha exeggutor, houndoom e jumpluff para esta última prova. Seu inimigo vai usar a técnica rain dance para chamar chuva e fortalecer seus golpes elétricos. Anule-a com seu sunny day para invocar o sol. Técnicas de luz vão derrotá-lo.

Usando a técnica sunny day seus golpes de fogo e grama ficam bem mais fortes

Stadium

Challenge Cup

Esse torneio é dividido em quatro níveis (great, poké, master e ultra ball), habilitados dos fáceis para os avançados. Você enfrenta oito treinadores e, para levar o troféu, o desafio é vencer os oponentes com uma equipe de criaturas escolhida pelo computador.

Se você acha que está preparado, tente a sorte contra os mestres no modo stadium

Little Cup

Aqui é permitida apenas a participação de pokémon com, no máximo, nível cinco. Somente 86 dos 251 monstros entram no torneio.

Poké Club

Somente para pokémon com nível entre 50 e 55. Você escolhe entre 246 bichos, porém, ao partir para um luta não é permitido um trio cuja soma dos níveis ultrapasse 155. A liga é dividida em cinco estágios.

Prive Club

Aqui o bicho pega. Todos os 251 pokémon podem participar e é permitida a escolha de pokémon no nível máximo.

Modo Gym Leader Castle

Quando você estiver certo de que está preparado para grandes desafios e, principalmente, tiver uma equipe com poderosos pokémon importados do Game Boy, entre com tudo neste modo e vença todos eles para conseguir chegar até a lendária elite four. Aqui a única regra é sobreviver, portanto use todos os seus recursos.

Percurso Gym Leader Castle

Conheça os mestres que vão cruzar seu caminho, quais pokémon eles trazem e quais usar contra eles:

Violet Gym (mestre Falkner)

Equipe inimiga: delibird, farfetch, fearow, noctowl, pidgeot e togetic.
Tática: o melhor meio de derrotar os pokémon voadores de Falkner é atacá-los com poderes elétricos.

"Meia dúzia de dentes? Bem que mamãe avisou que eu deveria passar muito fio dental"

Azalea Gym (mestre Busgy)
Equipe inimiga: beedrill, butterfree, weepinbell, pinsir, pupitar e scyther.
Tática: use pokémon dos tipos fogo e elétrico para destruir os insetos de busgy.

Goldenrod Gym (mestre Whitney)
Equipe inimiga: clefable, dodrio, gloom, wigglytuff, miltank e stantler.
Tática: você não terá grandes dores de cabeça contra o time de whitney se usar contra eles pokémon psíquicos, lutadores e voadores.

Não basta apenas ser psíquico, seu pokémon tem de ser rápido para atacar antes

Ecruteak Gym (mestre Morty)
Equipe inimiga: ariados, gengar, girafarig, marowak, noctowl e sudowoodo.
Tática: o melhor esquema contra os monstros de morty são ataques ininterruptos aquáticos e psíquicos.

Cianwood Gym (mestre Chuck)
Equipe inimiga: granbull, hitmonchan, hitmonlee, machoke, poliwrath e sandslash.
Tática: o ponto forte da equipe de chuck são suas criaturas lutadoras, logo de grande fraqueza contra ataques psíquicos. Aproveite.

Apesar de ser feio que dói, hypno pode definir a luta com apenas um de seus poderes

Olivine Gym (mestre Jasmine)
Equipe inimiga: corsola, forretress, magneton, mantine, skarmory e steelix.
Tática: não marque bobeira contra esta garota ou você vai acabar beijando a lona. Tenha pokémon dos tipos elétrico, fogo e terra na de equipe.

Team Rocket (executivo da equipe)
Equipe inimiga: golbat, houndoom, wobbuffet, misdreavus, persian e victreebell.
Tática: os mais indicados para a batalha são pokémon dos tipos sombrio e gelo, porém carregue também lutadores e rocha na reserva.

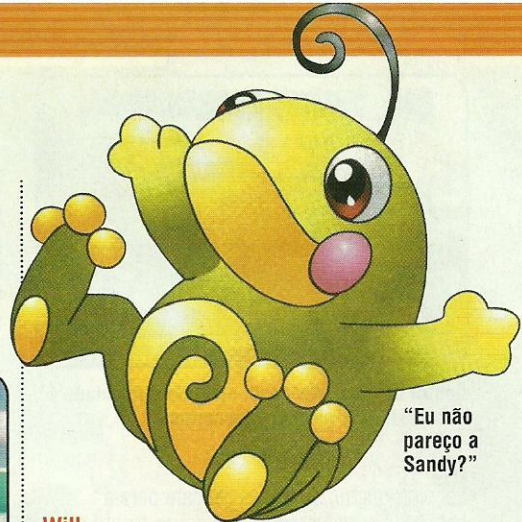
A gangue da Equipe Rocket não representará problemas, como no desenho animado

Mahogany Gym (mestre Pryce)
Equipe inimiga: cloyster, dewgong, donphan, jynx, piloswine e ursaring.
Tática: este mestre conta com criaturas de gelo e água muito poderosas. Jogue contra elas seus melhores monstros de grama e psíquicos.

Blackthorn Gym (mestre Lair)
Equipe inimiga: ampharos, arcanine, dragonair, kingdra, lapras e rhydon.
Tática: poderosos inimigos integram esta equipe. É hora de usar seus dragões e pokémon lutadores mais fortes. Se você tiver um mewtwo, não hesite em usá-lo.

Mewtwo é forte, rápido e tem ataques variados

Percurso Elite Four

Aí está. Para chegar no nível final terá de passar por todos os membros da elite four

"Eu não pareço a Sandy?"

Will
Equipe inimiga: clefable, exeggutor, girafarig, jynx, kadabra e xatu.
Tática: comande pokémon sombrios e fantasmas para anular facilmente os ataques psíquicos dos monstros inimigos.

Koga
Equipe inimiga: ariados, electrode, gligar, golbat, muk e venomoth.
Tática: use pokémon de fogo, gelo e psíquicos para combater a força parasita dos seguidores de Koga.

Não tenha dó, use os mais fortes ataques de fogo contras seus oponentes

Bruno
Equipe inimiga: blastoise, golem, heracross, kangaskhan, machamp e onix.
Tática: para ganhar fácilmente, monte uma combinação de pokémon na sua equipe que reúna habilidades psíquicas e aquáticas.

Karen
Equipe inimiga: gengar, magmar, murkow, umbreon, victreebell e vileplume.
Tática: o último integrante da elite four não será um grande desafio se você tiver pokémon de gelo e psíquicos.

Com tempestades congelantes, envie os oponentes direto para a geladeira

Chefe secreto: Lance
Equipe inimiga: aerodactyl, charizard, dragonite, gyarados, steelix e tyranitar.
Tática: contra uma equipe tão equilibrada, o melhor são pokémon elétricos muito poderosos como zapdos e a balanceada starmie.

Percurso Kanto Gym Leaders
Após derrotar todos os mestres dos modos anteriores, uma opção nova surgirá na tela: o transporte ao torneio Kanto Gym Leaders. Para ser levado a esse confronto, aperte C para a direita e prepare-se para a encrenca, encrenca em dobro.

Aqui você enfrentará todos os mestres da antiga fase do desenho animado

Brock
Equipe inimiga: forretress, golem, kabutops, omastar, onix e pinsir.
Tática: brincadeira de criança! Use os poderes mais molhados dos seus pokémon aquáticos e corra pra galera.

Misty
Equipe inimiga: golduck, poliwhirl, quagsire, starmie, sunflora e togetic.
Tática: você pode se dar bem com pokémon elétricos que tenham alto nível de velocidade, porém o mais seguro é usar pokémon de grama.

Evite dores de cabeça e use pokémon de grama para enfrentar Misty

Lt. Surge
Equipe inimiga: electabuzz, electrode, lanturn, magneton, porygon e raichu.
Tática: pokémon terrestres para anular os poderes elétricos de seus adversários e complemente detonando com lutadores.

Erika
Equipe inimiga: bellssom, chansey, jumpluff, tangela, vaporeon e venusaur.
Tática: entre na batalha com pokémon de fogo e mantenha alguns do tipo gelo na reserva.

Articuno e suas tempestades congelantes são bem úteis contra Erika

Janine
Equipe inimiga: ariados, crobat, gligar, stantler, tentacruel e weezing.
Tática: não vacile e use os ataques "bandidos" de seus pokémon dos tipos psíquico e gelo.

Sabrina
Equipe inimiga: alakazam, furret, Hypno, mr. mime, slowbro e wigglytuff.
Tática: o melhor a fazer é ir de pokémon sombrios e fantasmas para arrepiar os adversários e arrancar uma vitória fácil.

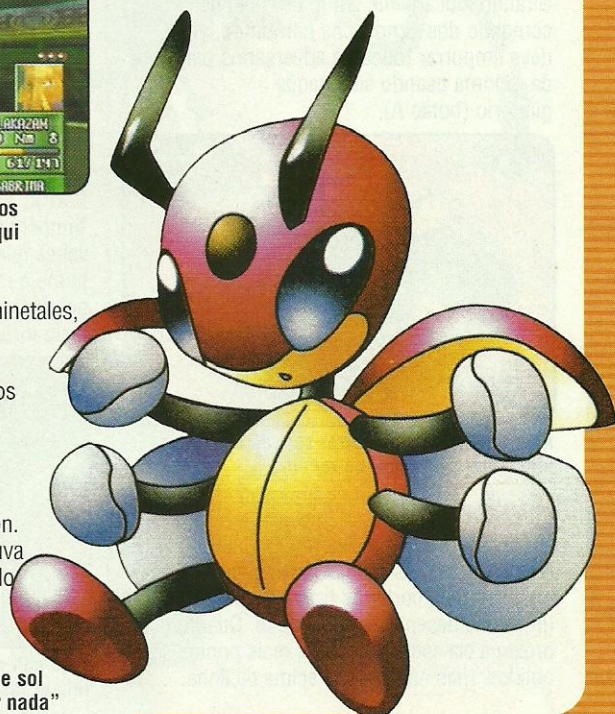
Arrepiando o adversário até os ossos, os pokémon sombrios levam vantagem aqui

Blaine
Equipe inimiga: flareon, maccargo, ninetales, octillery, parasect e rapidash.
Tática: para apagar o fogo da turma de Blaine, inicie de pokémon aquáticos e complete com os terrestres.

Blue
Equipe inimiga: alakazam, arcanine, exeggutor, gyarados, pidgeot e rhydon.
Tática: para acabar com o mandachuva da turma, use pokémon dos tipos gelo, elétrico e terra.

Electabuzz, jolteon e zapdus são ótimos contra este adversário

Chefe secreto: Red
Derrotando todos os oito treinadores, entre pela porta que se abriu no canto da tela e prepare-se para enfrentar Red.
Equipe inimiga: feraligatr, jolteon, meganium, scizor, tauros e typhlosion.
Tática: contra esse dificílimo adversário não tenha vergonha de apelar. Use todos os pokémon dos tipos psíquico, voadores e fogo para enfrentá-lo. lugia, ho-ho, mewtwo, celebi, mew e caterpilar (esse último é para provar que você é humilde) são uma boa equipe nesse quebra.

Apavore seu adversário formando um time com seus melhores pokémon

"Com estes óculos de sol não consigo enxegar nada"

"Repare no meu visual. De cabeça para baixo até pareço um passáro"

Minijogos

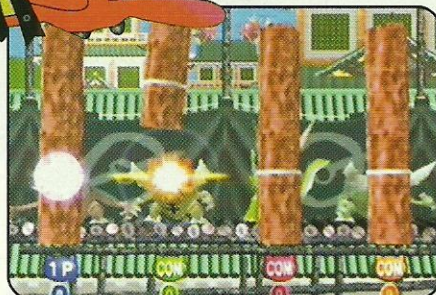
Os torneios de *Pokémon Stadium* são dureza e exigem o máximo dos treinadores e das criaturas virtuais, portanto rale bastante (nada de folga, hein!) e divirta-se nesta gincana:

Gutsy golbat
Controlando zulbat, você terá de competir contra outros três pokémon morcegos para ver quem consegue coletar mais corações. Voe (botão A) e seja bem rápido.

Pegue apenas os corações, as pokébolas servem para subtrair sua pontuação

Topsy-Turvy
Girando loucamente como um pião no comando dos simpáticos hitmontop, você deve empurrar todos os adversários para fora da redoma usando seu ataque giratório (botão A).

Aqui o negócio é empurrar sem dó os hitmontops para fora da redoma

Clear Cut Challenge
Nesta prova você precisa mostrar seus reflexos e usar as afiadas lâminas de scyther ou pinsir para cortar os troncos ao meio. Há uma linha desenhada na madeira. Quanto mais próxima ela estiver do corte, mais pontos são obtidos, mas nunca corte acima da linha.

Fique atento ao apertar o botão A e corte bem sobre a linha

Furret's Frolic
Nesta partida de futebol você deve comandar os furret e bancar o atacante, cabeceando as pokébolas para dentro do seu gol. Assim que um bolinha aparecer, pule no local e mande-a para o fundo da rede.

Nesta gozada imitação de futebol, seu objetivo é jogar com os amigos

Barrier Ball
Também baseado em futebol, nesta prova vence quem fizer mais gols. Controle o mr. mime e rebata as bolinhas contra o gol dos adversários, buscando chutes mais fortes (botão A).

Seja ágil para defender as diversas pokébolas e rebatê-las até o gol adversário

Pichu's Power Plant
Prove que o seu pichu é o pokémon mais eletrizante de todos nesta prova de arrepiar os cabelos. Seu objetivo é direcionar o bichinho para os locais onde aparecem os botões e apertar rapidamente (botão A ou B) o correspondente.

Fique atento para ver de onde vêm os botões e eletrocute-os

Rampage Rollout
Nesta corrida de donphans você terá de ser muito ágil e realizar as curvas bem fechadas para vencer. Após cada volta ganham-se alguns furacões, uma ótima arma (botão A) quando usada contra seus oponentes.

Aproveite os furacões que você ganha a cada volta e use-o contra seus adversários

Streaming Stampede
Participe deste divertido programa de auditório com os pokémon cantores e preste muita atenção para contar os pokémon que passam pela tela. Durante a apresentação, aproveite para somar (botão A) as criaturas.

Preste atenção na correria pokémon e aperte o botão A para somar a quantidade que passou

Tumbling Togepi

Brincando com os pequeninos bebês togepis, corra (segure ↓) e desvie dos obstáculos. Passe sempre pelas setas para ganhar velocidade extra.

Evite as pedras e os pokémon pelo caminho. Passe por cima das setas para ganhar velocidade

Delibird's Delivery

Bancando o ajudante de Papai Noel, comande seu delibirds e seja rápido para recolher os melhores presentes e levá-los até a esteira. Cada presente vale uma pontuação diferente:
Anel de diamante: 1.000 pontos.
Bala: 20 pontos.
Bota: 50 pontos.
Game Boy: 100 pontos.
Nintendo 64: 250 pontos.
Piano: 600 pontos.
Snorlax de pelúcia: 350 pontos.

Dê preferência para os videogames e pedras preciosas que aparecem por perto

Egg Emergency

As enfermeiras chansey têm mais uma missão difícil em sua carreira: catar os ovos antes que se espatifem no chão, mas sem apanhar as pokébolas. Mova-se para a esquerda ou direita (botão L ou R) e mande bem.

Pegue quantos ovos conseguir para somar pontos e deixe as pokébolas caírem

Eager Eevee

Fique esperto com o aipom pendurado no topo da tela, pois quando ele levantar o cesto você tem de pular no centro e pegar as frutas que surgem. Só evite a pinha, pois ela é espinhosa e o fará perder pontos.

Não marque bobeira e corra para abocanhar as frutas no centro da tela

My room

Para ter direito a um quarto virtual, você deve conectar um transfer pak e alguma das versões dos games pokémon (amarela, azul, vermelha, dourada ou prateada) no joystick. Você pode decorar seu quarto com itens como bonecos e pôsteres adquiridos nestes games do portátil. Entrando na opção mistery gift, no menu principal, ganhe um cacareco para o quarto por dia, mas é obrigatório ter os cartuchos pokémon prata ou ouro conectados.

Caso você consiga videogames como Nintendo 8 bits, Super Nintendo ou Nintendo 64 para a decoração, poderá assistir a cenas de clássicos como *The Legend of Zelda, Kirby e F-Zero.*

Segredos

Supervelocidade para seu Game Boy

Termine o modo stadium ou o modo gym leader castle para receber o doduo sticker. Agora, quando você for jogar qualquer uma das versões pokémon de Game Boy no GB Tower, aperte com a direita para aumentar a velocidade.

Ultravelocidade para seu Game Boy

Termine o modo stadium ou o modo gym leader castle no nível de dificuldade máxima para receber o dodrio sticker. Agora, quando você for jogar qualquer uma das versões pokémon de Game Boy no GB Tower, aperte com a direita para aumentar a velocidade.

• A batalha mais difícil

Para enfrentar Rival, o treinador mais difícil de todo o game, vença todos os torneios dos modos stadium e gym leader castle. Volte à cidade e vá até a torre que surgiu para enfrentá-lo. Use seus melhores pokémon, pois Rival o atacará com ho-oh, lugia e mewtwo.

• White City: Round 2

Se você conseguir vencer todos os torneios do modo stadium, todos os mestres no modo gym leader castle e, ainda por cima, o Rival Cup, conseguirá habilitar a segunda versão da cidade (apertando com a direita). Nesta versão você terá de enfrentar todos os desafios da cidade novamente, num nível de dificuldade triplicado. Boa sorte!

• Habilite celebii

Após vencer todos os torneios e habilitar o nível round 2 de White City, entre num torneio de pokémon de nível 100 para encontrar o pokémon nº 251 – o mais raro de todos –, disponível para locação.

Este é celebii, o pokémon número 251 e o mais raro de todos

• Nível super hard nos minigames

Entre no torneio do modo minigame, escolha o nível hard e seven coin. Agora basta ser o campeão e o nível super hard estará disponível.

• Pokémon especial

Vença Rival e você receberá no laboratório um farfetch'd com a habilidade baton pass.

• Pokémon especial 2

Vença Rival no nível de dificuldade round 2 na cidade e você receberá no laboratório um gligar com a habilidade earthquake.

"Alguém aí sabe por que nós, pokémon quase não temos dentes"

"Levanta aí, garota. Tenho que devolver o chicote da Tiazinha"

Ronaldo Testa

Indiana Jones and the Infernal Machine (GBC)

Aventura, THQ Incorporation
1 jogador, 1 cartucho

O arqueólogo mais famoso dos cinemas explora cenários apertados pelo portátil. O enredo que Indy encara é o seguinte: há muito tempo o deus Marduk, da Babilônia, deu inteligência ao seu povo, que construiu uma máquina misteriosa (de poderes inimagináveis) e guardou-a na Torre de Babel. Com a destruição da torre, os russos conseguiram provas da existência da tal máquina e partiram para capturá-la. O problema é que ninguém conhece as intenções dos comunas e, contratado pelos gringos, o arqueólogo Dr. Henry "Indiana" Jones parte à caçada da antiga maquinaria. São dezenas de aranhas, cobras, lobos, tigres e quebra-cabeças pelas quinze fases. Quais são suas armas? O chicote é o suficiente.
Nota: 8,0

Você procurará tesouros em templos, florestas e catacumbas rodeadas de lava

Avistando teias de aranha pela sala, prepare-se para uma recepção aracnídea

Atenção às armadilhas. Elas são indicadas por rachaduras no chão ou na parede

Kirby's Tilt'n'Tumble (GBC)

Ação, HAL Laboratory Incorporation
1 jogador, cartucho

Chega de conversa mole, está na hora de trabalhar para valer. O pequeno Kirby nunca tem paz e, desta vez, ajudará o rei Dedede e seu amigo Waddle a recuperar as estrelas da Dreamland. À procura dos astros roubados, o róseo personagem segue por uma árdua jornada congestionada de armadilhas e labirintos tortuosos. São oito ambientes, divididos em subfases guardadas por inimigos que, literalmente, empurrarão o redondo aventureiro para fora do jogo. Sim, pois aqui você controla o personagem balançando seu Game Boy – você inclina o aparelho e o gorducho rola até a outra ponta da tela. É incrível! E tudo graças à alta tecnologia que a Nintendo colocou num sensor que fica no cartucho *Tilt'n'Tumble*.
Nota: 8,0

Kirby enfrentará desafios, mas com sua ajuda conseguirá achar as estrelas

Quando ajustar o sensor do cartucho, deixe o aparelho na posição horizontal

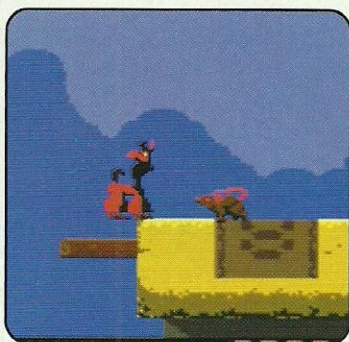
Durante sua jornada Kirby coletará diversos itens. Aqui ele pega relógios

A vida boa de Kirby acabou. Neste jogo ele enfrentará inimigos bem difíceis

Disney's The Emperor's New Groove (GBC)

Aventura, Sandbox Studios
1 jogador, cartucho

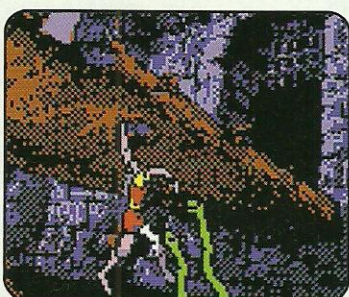
A Disney acaba de lançar um jogo de plataforma baseado no desenho animado *A Nova Onda do Imperador* (*The Emperor's New Groove,* 2000). Nele, você comanda Kuzco, um jovem soberano transformado em lhama. Seu objetivo é chegar ao palácio e encontrar a cura para o feitiço. No caminho, enfrentará inúmeros desafios e... veja só: o imperador vai cuspir, dar cabeçadas e aprontar de montão com os inimigos. São 20 fases coloridas, trazendo cenários do filme e criando um ambiente perfeito aos aventureiros.
Nota: 7,0

No decorrer da jornada, você poderá adquirir novas habilidades e movimentos

Para livrar-se dos ratos, use a cabeçada (botão B) ou apenas pule por cima

Dragon's Lair (GBC)

Ação, Digital Eclipse Software Incorporation
1 jogador, cartucho

Numa das aventuras mais aguardadas para GBC, você está no comando do destemido, porém atrapalhado, cavaleiro Dirk. Sua missão é resgatar a bela princesa Daphne, raptada pelas garras afiadas de um dragão assustador. Ainda em 1983, *Dragon's Lair* inovou nos games e criou um sistema semelhante ao dos desenhos animados – e agora você terá a experiência no portátil. O espadachim passará por calabouços, castelos, pântanos, enfrentando armadilhas, bruxos, monstros e empunhando sua espada no cospe-fogo.
Nota: 6,0

Aí está Dirk. Se depender da cara dele, a pequena princesa já está salva

A aventura está colorida e mostra cenários legais como os pântanos

Cannon Fodder (GBC)

Ação, Sensible Software
1 jogador, cartucho

Vista seu uniforme e prepare-se para o combate. *Cannon Fodder* declara guerra em 72 fases repletas de armadilhas e tocaias ambientadas em centros urbanos, florestas e riachos. Nas fronteiras, inimigos de treze facções fazem guarda para mantê-lo distante. Com a tarefa de guiar suas tropas por território hostil, traçar boas estratégias de guerra é pré-requisito nas missões. Você lidará com armamentos como bazucas, granadas e metralhadoras, além de veículos pesados como helicópteros, jipes e tanques.
Nota: 6,0

"Paz e amor"

Nos tiroteios, dispare continuamente para minar a resistência dos inimigos

Scooby-Doo! Classic Creep Capers (GBC)

Aventura, THQ Incorporation
1 jogador, cartucho

Atenção, caçadores de mistério: os comilões Salsicha e Scooby e sua turma (Daphne, Fred e Velma) precisam de ajuda para resolver um curioso caso. Eles devem recuperar a jóia roubada pelo terrível ladrão fantasma e, para isso, enfrentarão desafios e inimigos como robôs, monstros e cientistas malucos. Na procura pelo terrível ladrão, vasculhe o laboratório, a mansão e as ruas em busca de provas que o levem a apanhar o tesouro desaparecido. Diversão garantida nos moldes do hilário desenho animado.
Nota: 6,0

O carango ficou sem gasosa e só resta uma velha mansão para abrigar a turma

O fantasma roubou o museu. Ajude Scooby na caçada ao assombroso criminoso

Ronaldo Testa

F-1 Racing Championship

Corrida, Video System Corporation Limited
Distribuidora: Ubi Soft Entertainment

Procurando velocidade? Experimente *F-1 Racing Championship* e finalize sua busca. Aqui, além da emoção nas pistas, sente-se o suor na oficina enquanto se regula o complexo e realista modelo de Fórmula 1 – são mais de 70 parâmetros influenciando o desempenho do veículo. Com o aval dos organizadores da F-1, garantiu-se a participação de todas as equipes e pilotos oficiais, porém, da temporada 1999. Com tantas qualidades nesse simulador, voar baixo é pouco comparado às possibilidades dos pilotos feras.

Nota: 9,0

O realismo é impressionante. Vê-se com clareza cada adesivo colado no carro

Faz-se ajustes para deixar o carro como quiser, conforme sua tática na prova

O som é essencial à boa festa. Compre do melhor e não fale sobre política

Afaste os móveis da sala e comece a dançar, talvez conquiste uma baita gatinha

The Sims: Fazendo a Festa (expansão)

Estratégia, Maxis
Distribuidora: Electronic Arts Incorporation

Para quem sonha construir uma família perfeita, *The Sims* é o jogo certo. Ele é um simulador em que sua tarefa é manter a ordem de um bando de humanos virtuais. Você precisa montar sua casa, conquistar amigos e até arrumar almas gêmeas para suas crias. Com novos temas na decoração dos ambientes, você pode encher a vizinhança de bambus, totens ou mesmo fenos. Reúna a turma, divirta-se no touro mecânico ou organize um luau. As músicas vibram entre tecno, rock, country. Se liga que a ordem é diversão.

Nota: 8,5

Fate of the Dragon

Estratégia, Overmax
Distribuidora: Greenleaf Distribuidora Limitada

A China entrou em colapso e se dividiu em três facções que guerreiam para assumir o comando do Império Vermelho. Na liderança de uma delas, sua tarefa começa na criação de exércitos. É preciso treinar as tropas e desenvolver equipamentos para ampliar suas chances de vitória nos embates – mas também lidar com estruturas do comércio da época, controlando as taxas e tal. O ambiente das batalhas volta ao século 2, enriquecendo bastante os detalhes tanto das vestimentas como das estruturas orientais.

Nota: 9,0

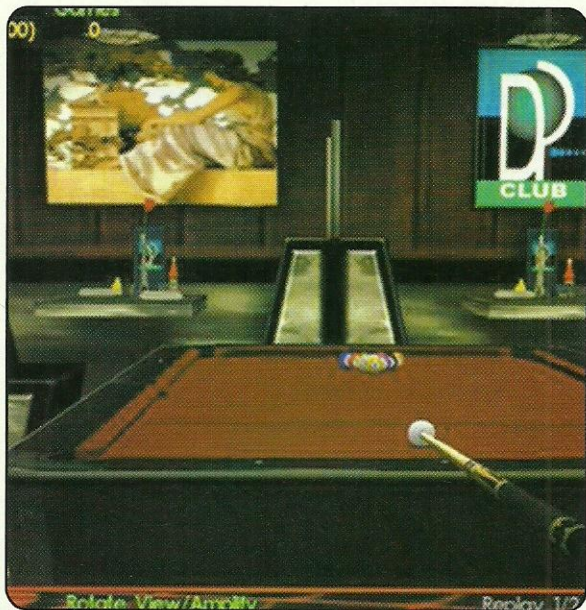
Procure realizar ataques sempre em grupo. A chance de vitória é muito maior

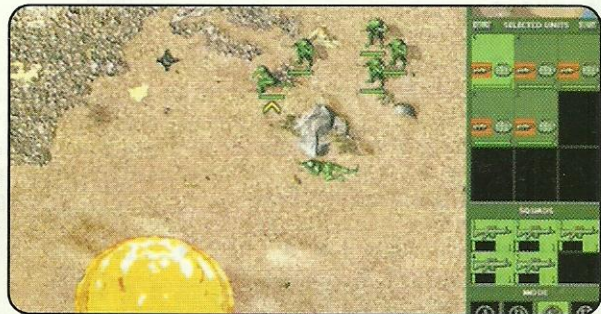
As estruturas são legais e demonstram toda a beleza da arquitetura chinesa

"Guerra? Que nada. Tô arrumado é para o baile de fantasia"

Virtua Pool 3

Esporte, Interplay Entertainment Corporation
Distribuidora: Byte & Brothers

Anda arrebentando os pinguços em partidas de sinuca no bar da esquina? Então que tal entrar num desafio de verdade, encarando inclusive a atual campeã do ramo Jeanette "Viúva Negra" Lee? Sim, uma mulher é quem domina a arte de encaçapar. Sobre oito tipos de mesa, de vários ângulos de câmera, você conseguirá mostrar o que sabe (ou não) do esporte. Mas o melhor é o modo career, no qual, com 50 dólares no bolso, inicia-se uma carreira pelos bares desafiando os bilharistas mais malandros do pedaço.
Nota: 7,0

Os cenários legais o deixam no clima. Só não erre a bola rasgando o pano

O jogo continua simples, mas oferece diversão àqueles que idolatram guerras

Como sempre, os exércitos verdes destroem qualquer coisa amarelada que surgir

Army Men: World War

Estratégia, The 3DO Company
Distribuidora: Greenleaf Distribuidora Limitada

A briga entre bonecos amarelos e verdes (comum em *Army Men*) tomou proporções enormes e virou uma crise internacional. Explorando cenários históricos da Segunda Guerra Mundial, você fritará os adversários em quinze missões nervosas no modo solo e outros dezesseis cenários no modo multiplayer. As armas e os veículos são datados da época e você pegará barcos, blindados ou abusará de metralhadoras, granadas e lança-chamas para esbugalhar os adversários antes que se torne um alvo. Vai nessa, soldado.
Nota: 7,0

Rowan's Battle of Britain

Simulador, Empire Interactive
Distribuidora: Greenleaf Distribuidora Limitada

Você foi acionado em pleno período da Segunda Grande Guerra e participará de aterrorizadoras batalhas aéreas. Como militar, pilotará cinco aeronaves distintas como Hurricane, Spitfire e o bombástico Stuka Ju87 – variam de pesados bombardeiros até ágeis caças. Realismo e precisão são apenas razoáveis, mas o suficiente para garantir bons desafios. O legal é poder voar ao sul da Inglaterra e cruzar os céus da sempre velha Londres em meio à chuva de tiros da bateria antiaérea dos frontes inimigos.
Nota: 7,0

Uma boa estratégia é agir em equipe, você corre menos risco de ser acertado

As perseguições são dramáticas e você ficará tremendo de frio nas espinhas

Ronaldo Testa

Rogue Trip: Vacation 2012

Comandos especiais
Durante a partida, segure ▲ e aperte:
Movimento cash suck: ←, →, ↑.
Movimento jump: L1 + R1.
Movimento mine: ←, →, ↓.
Movimento rear fire: →, ←, ↓.
Movimento shield: ↑, →, ↓.
Movimento stun: →, ←, ↑.

Truques
Na tela de senhas, digite:
Demo Duke Nukem Time to Kill: ■, ■, ●, ●, ▲, ▲.
Enfrentar Big Daddy (challenge): ■, ▲, ●, ●, R2, R2.
Enfrentar Goliath (challenge): ●, R2, R1, ■, L1, R2.
Enfrentar Nightshade (challenge): ●, ●, L2, L1, ▲, ▲.
Fase Funtopia (challenge): X, ●, L2, X, ■, L1.
Fase Gulch (challenge): X, ■, ●, L1, L2, ■.
Infinita carga pulo: ●, ■, R2, X, ▲, R2.
Infinita carga turbo: ■, X, ●, ▲, R1, R2.
Melhorar weapon: L1, L2, ●, L1, R1, ■.
Melhorar armor: R1, ▲, R1, ▲, L1, ■.
Personagem Alien Saucer: R1, ■, X, ■, L2, ●.
Personagem Big Daddy: ▲, ■, R2, X, ▲, R2 (*).
Personagem Goliath: ▲, L1, R1, X, L2, L2.
Personagem Helicopter: L1, ▲, R2, ▲, ▲, R1.
Personagem Nightshade: R1, R2, L1, L1, X, ●.

Habilitar truques (partida)
Durante a partida, segure L1 + R1 + R2 e aperte Select.

Truques (partida)
Durante a partida, após habilitar os truques, aperte:
Desligar radar: segure Select + R1 e aperte ↑.
Infinita arma: segure L1 + R1 e aperte ↑, ↓, ↑, R2.
Todas as armas: segure L1 + R1 + R2 e aperte ↑, ↓, ←, →.
Trocar câmera: segure Select + R1 e aperte ↓.
Veículo invencível temporariamente: segure L1 + R1 e aperte ↑, ↓, ←, →.
Veículo invencível: segure L1 + R1 + R2 e aperte ↑, ↓, ←, →.
Obs.: (*) somente no modo challenge, fase Nuke York.

Smackdown 2!: Know Your Role

Na tela de criação de personagens, digite:

• Personagem Hulk Hogan

	Parts	Base	Figure	Type	Lenght	Color	Variation	Shade
Abdomen	-	-	-	-	-	-	-	-
Ankles	-	-	-	-	-	-	-	-
Arms	-	-	-	-	-	-	-	-
Base	M	-	002	001	-	-	-	-
Chest	-	-	-	-	-	-	-	-
Eyes	-	010	018	-	-	-	-	-
Facial Hair	-	017	018	-	-	-	128	109
Feet	-	-	-	-	-	-	-	-
Forearm	-	-	-	-	-	-	-	-
Hair	-	024	001	-	-	-	128	128
Hands	-	-	-	-	-	-	-	-
Hat	036	-	001	-	-	-	010	255
Head	-	-	-	-	-	-	-	-
Height	658	-	-	-	-	-	-	-
Knee Pads L	004	-	001	-	-	-	128	128
Knee Pads R	004	-	001	-	-	-	128	128
Legs	-	-	-	-	-	-	-	-
Lower Body	-	-	-	-	-	-	-	-
Mouth	-	020	018	-	-	-	-	-
Movelist	U. F	-	-	-	-	-	-	-
Nose	-	055	018	-	-	-	-	-
Shoes	007	-	001	-	060	-	128	128
Short Pants	005	-	001	-	033	-	170	128
Skin Colors	-	-	-	-	-	003	128	118
Thighs	-	-	-	-	-	-	-	-
Upper Body	-	-	-	-	-	-	-	-
W. Bands L	001	-	-	-	048	-	247	146
W. Bands R	001	-	-	-	048	-	247	146
Waist	-	-	-	-	-	-	-	-
Wrists	-	-	-	-	-	-	-	-

• Personagem Spawn

	Parts	Base	Figure	Lenght	Variation	Shade	Brightness	Mass
Abdomen	-	-	-	-	-	-	-	121
Acessories	-	014	007	-	128	000	252	-
Ankles	-	-	-	-	-	-	-	212
Arms	-	-	-	-	-	-	-	141
Belt	004	-	-	-	128	000	092	-
Chest	-	-	-	-	-	-	-	134
E. Pad L	014	-	-	-	240	173	128	-
E. Pad R	017	-	-	-	199	222	120	-
Eyes	-	042	007	-	049	255	252	-
Feet	-	-	-	-	-	-	-	089
Forearm	-	-	-	-	-	-	-	172
Hair	-	-	002	-	-	-	-	-
Hands L	007	F. 007	-	-	129	223	104	140
Hands R	008	F. 008	-	-	132	226	128	-
Head	-	-	-	-	-	-	-	121
Height	683	-	-	-	-	-	-	-
Jacket	009	-	-	032	128	000	064	-
Knee Pads R	006	-	-	-	226	133	144	-
Legs	-	-	-	-	-	-	-	180
Lower Body	-	-	-	-	-	-	-	-
Shirts	026	-	003	-	128	000	252	-
Shoes	004	-	-	066	122	128	116	-
Skin Colors	-	-	-	-	128	000	016	-
Socks	013	-	-	-	223	146	128	-
Thighs	021	-	-	033	128	000	076	-
Upper Body	-	-	-	-	-	-	-	-
Waist	-	-	-	-	-	-	-	117
Wrists	-	-	-	-	-	-	-	192

• Personagem Spider-Man

	Parts	Type	Lenght	Variation	Shade	Brightness	Mass	Width
Acessories	139	105	197	067				
Belt	009	251	128	116				
Hands	-	04	-	-	-	-	128	255
Head	-	-	-	-	-	-	-	-
Lower Body	-	-	-	-	-	-	-	-
Mask	016	-	-	099	197	128	-	-
Mask Acess.	030	-	-	013	152	172	-	-
Shirt	040	-	118	146	128	192	-	-
Shoes	018	-	063	089	128	128	-	-
Skin Colors	-	-	-	128	118	080	-	-
Thighs	002	-	-	-	-	-	128	128
Upper Body	-	-	-	-	-	-	-	-
Wrists	024	-	067	-	-	-	100	255

Brightness	Mass	Width	Thickness
-	128	128	128
-	128	128	128
-	137	146	128
-	-	-	-
-	128	128	128
-	-	-	-
128	-	-	-
-	128	128	128
-	130	133	128
128	-	-	-
-	128	128	128
140	-	-	-
-	125	123	128
-	-	-	-
128	-	-	-
128	-	-	-
-	128	128	128
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
128	-	-	-
128	-	-	-
080	-	-	-
-	128	128	128
-	-	-	-
128	128	128	128
128	128	128	128
-	128	128	128
-	128	128	128

Width	Thickness
121	121
-	-
242	182
141	141
-	-
134	134
-	-
-	-
-	-
128	050
165	180
-	-
128	153
-	-
115	128
-	-
-	-
-	-
179	181
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
117	117
167	218

Thickness
068
-
-
-
-
-
-
-
128
-
068

"Vem cá, meu amorzinho. Chega mais perto para eu cheirar este teu cangote"

South Park Rally

Localização dos extra credits
Durante a partida, procure nos seguintes locais:
Fase 4th of July: atrás do edifício South Park Public Acess.
Fase Christmas Day: atrás do carro azul, próximo ao checkpoint 3.
Fase Cow Days: no centro do mapa, dentro do celeiro.
Fase Easter Egg Hunt: logo no início, suba na montanha pela direita.
Fase Halloween: em frente à igreja do cemitério.
Fase Memorial Day: próximo às rachaduras no chão, ao lado do foguete.
Fase New Year's Eve: próximo ao antigo checkpoint 1 da fase Memorial Day.
Fase Rally Days #1: após o checkpoint 3, atrás da casa rosa.
Fase Rally Days #2: vire à esquerda na primeira ponte e siga ao túnel do trem.
Fase Read-A-Book Day: próximo à ponte, ao lado da guarita.
Fase Spring Cleaning: após o checkpoint 2, próximo à fonte d'água suja.
Fase Thanksgiving: na rampa próxima do celeiro, por dentro do pneu.
Fase Valentines Day: após a boate, siga pela margem do lago.

Truques
No modo championship, complete os objetivos:
Campeonato 4th of July: vença a fase Memorial Day.
Campeonato Christmas Day: vença a fase Thanksgiving.
Campeonato Cow Days: vença a fase Rally Days #2.
Campeonato Easter: vença a fase Read-A-Book Day.
Campeonato Halloween: vença a fase 4th of July.
Campeonato Memorial Day: vença a fase Pink Lemonade.
Campeonato New Year's Eve: vença a fase Christmas.
Campeonato Pink Lemonade: vença a fase Easter Egg Hunt.
Campeonato Read-A-Book Day: vença a fase Spring Cleaning.
Campeonato Spring Cleaning: vença a fase Valentine's Day.
Campeonato Thanksgiving: vença a fase Halloween.
Campeonato Valentine's Day: vença a fase Cow Days.
Opção cheat sheet: vença a fase Rally Days #1, sem pegar itens.
Opção random checkpoints: vença o modo championship.
Opção speech test: vença o modo championship.
Fase Big Day Al's: vença a fase Cow Days.
Fase Farm: vença a fase Rally Days #2.
Fase Forest: vença a fase Spring Cleaning.
Fase Mountain: vença a fase Read-A-Book Day.
Fase Rally Days #2: vença a fase Rally Days #1.
Fase Sewer: vença a fase Valentine's Day.
Fase Volcano: vença a fase Pink Lemonade.
Personagem Bebe: perca a fase Cow Days, sem curar-se.
Personagem Big Gay Al: vença a fase Pink Lemonade.
Personagem Damian: vença a fase New Year's Eve, ninguém deve pegar a chave.
Personagem Grandpa: vença a fase Halloween.
Personagem Ike: na fase Memorial Day, pegue a vaca de ouro sobre o avião.
Personagem Jesus: vença a fase Christmas.
Personagem Mephisto: vença a fase 4th of July.
Personagem Mr. Garrison: na fase Ative Rally Days #2, ative os checkpoints.
Personagem Mr. Mackey: vença a fase Spring Cleaning.
Personagem Mrs. Cartman: na fase Pink Lemonade, entregue as limonadas sem que os adversários cheguem aos checkpoints.
Personagem Ned: na fase 4th of July, pegue treze itens.
Personagem Satan: vença a fase New Year's Eve.
Personagem Scuzzlebutt: na fase Easter Egg, Hunt, pegue a vaca de ouro próxima à cachoeira.
Personagem Sheila Broflovski: na fase Easter Egg colete a torta que está nas montanhas próximo ao edifício South Park Public Acess.
Personagem Shelly: vença a fase Valentine's Day.
Personagem Starvin Marvin: na fase Thanksgiving, perca sem coletar nenhum item.
Personagem Terrance and Phillip: na fase Christmas Day, procure por quatro vacas de ouro: 1) atrás da casa na cor verde, próxima ao checkpoint 1; 2) nas montanhas, após o checkpoint 2; 3) atrás da casa nas cores laranja e verde, após o checkpoint 3; 4) entre duas casas na cor verde, próxima ao checkpoint 4.
Todos os skins: na fase Valentine's Day, pegue três vacas de ouro: duas localizadas nas torres e uma dentro do quadro de patinadores, na selva.

Armada

Infinita vida
Segure start no controle 3 e, no controle 4, na tela do título aperte A, B, A, B, ↑, ↓.
Localização das bases
Base Allied: (x) -78 (y) 99.
Base Drakken Gas Mine: (x) 22460 (y) 6180.
Base Drakken: (x) 12421 (y) 7476.
Base Eldred: (x) 13652 (y) -5886.
Base Nomad: (x) 2421 (y) 14343.
Base Scarab: (x) -128 (y) -9822.
Base secreta 1: (x) -17650 (y) -16500.
Base secreta 2: (x) 12340 (y) 14280.
Base secreta Nomad: (x) -27250 (y) 30780.
Base Terran: (x) -3408 (y) 2400.
Base Vorgan: (x) -12989 (y) -5788.
Localização dos planetas
Planeta Dead: (x) 8710 (y) -18060.
Planeta Desert: (x) -22998 (y) -5327.
Planeta Gas: (x) 27421 (y) 3284.
Planeta Ice: (x) -14721 (y) -20311.
Planeta Infested: (x) -31250 (y) 34280.
Planeta Life: (x) -9330 (y) 6260.
Planeta Volcanic: (x) 22421 (y) 24511.

Puxa! Acenderam um fósforo bem na hora que o comandante soltou um peido

Test Drive 6

Truques
Na tela de seleção de nomes, digite:
Desligar checkpoints (single race): ffoemit.
Ganhar $6 milhões: akjgq.
Ligar checkpoints (single race): noemit.
Modo stop the bomber: rfgtr.
Todas as fases: ererth.
Todos os veículos: dfgy.

"Vou ao próximo posto. Este carro gasta mais gasosa que um ônibus espacial"

Spider-Man

Senhas proibidas
Na tela de senhas, digite qualquer das seguintes palavras: ass, assed, asshole, bastard, bitch, butthead, cum, cumshot, dumbass, fuck, fucked, mass, penis, pussy, shit, tits, vagina:
Ballon
Bunny
Cake
Candy
Cinnamon
Cloud
Dinosaur
Donut
Flower
Fluffy
Good
Happy
Honey
Icecream
Iowa
Lobster
Lolly
Love
Nice
Potato
Pretty
Puppy
Rainbow
Sodapop
Spice
Sugar
Taffy
Toffe
Truques
Na tela de senhas, digite:
Infinita teia: glands.
Modo what if contest: uatusees.
Personagem deformado: funkytwn.
Personagem invencível: admntium.
Personagem magricela: stickman.
Personagem pulsátil: egotrip.
Renovar energia: weakness.
Roupa Amazing Bag-Man: kick me.
Roupa Ben Reilly: clubnoir.
Roupa Captain Universe: trisntnl.
Roupa Peter Parker: mrwatson.
Roupa Quick Change Spidey: sm lviii.
Roupa Scarlet Spider: xilrtrns.
Roupa Spidey 2099: migueloh.
Roupa Spidey Unlimited: synoptic.
Roupa Symbiote Spidey: secrtwar.
Todas as capas (game covers): kirbyfan.
Todas as fases: mme web.
Todas as revistas (comic collection): fanboy.
Todos os filmes (movie viewer): cinema.
Todos os personagens (caracter viewer): rgsgllry.
Todos os storyboards (storyboard viewer): robrtson.
Todos os truques: leanest.
Truques (modo difícil)
Durante a partida, complete os objetivos:
Roupa Ben Reilly: chegue à fase 4-2.
Roupa Captain Universe: termine na dificuldade hard.
Roupa Peter Parker: no modo training, pegue as esferas no topo da fase Item Hunt. Depois, pule no buraco e corra à parede com o sinal ?. Tudo isso em menos de 1 min.
Roupa Quick Change Spidey: no modo training, pegue 10 mil pontos na fase Zip-Line.
Roupa Scarlet Spider: chegue à fase 3-2.
Roupa Spidey 2099: pegue todas as revistas (comic books).
Roupa Spidey Unlimited: termine em qualquer dificuldade duas vezes.
Roupa Symbiote Spidey: termine em qualquer dificuldade uma vez.

Toy Commander

Arte secreta
Coloque o GD do jogo *Toy Commander* no CD-ROM do computador e abra arquivos dos tipos .avi e .pvr.
Truques
Durante a partida, pause, segure L e digite:
Arma metralhadora: B, A, Y, X, A, B.
Fase Hidden Area: A, B, Y, X, Y, X.
Máxima carga armadura: A, X, B, Y, A, Y.
Máxima carga combustível: B, Y, A, X, B, X.
Máxima carga munição: A, B, X, Y, B, A.
Melhorar armas: X, A, Y, B, A, X.
Mostrar créditos: no menu principal, digite A, A, A, B, B, B.
Tela de pause limpa: durante a partida, aperte X + Y.
Todas as fases: A, Y, X, B, Y, X.
Todos os objetivos: Y, X, B, A, A, B.

Unreal Tournament

Truques
Durante a partida, pause e digite:
Máxima carga munição: ←, →, ←, →, →, ←.
Personagem invencível: ←, ←, →, →, ↓, ↑.
Pular fase: ↑, ↓, ←, →, →, ←.
Renovar energia: ↓, ↓, ↓, ←, ↑, →.

"Preciso de umas carnes para o açougue do meu tio. Alguém aí se habilita?"

Moto GP

Truques

Durante a partida, complete os seguintes objetivos:

Desafio	Modo	Dificuldade	Objetivo	Truque
1	challenge	qualquer	tempo 13"600	personagem Jurgen Vd Goorbergh
2	challenge	qualquer	tempo 24"000	personagem Haruchika Aoki
3	challenge	qualquer	tempo 22"200	personagem Juan Borja
4	challenge	qualquer	tempo 08"280	personagem Jean Michel Bayle
5	challenge	qualquer	tempo 20"000	personagem Nobuatsu Aoki
6	arcade	normal	vencer em Suzuka	personagem Norick Abe
7	arcade	normal	vencer em Donington	personagem Simon Crafar
8	arcade	normal	vencer em Jerez	personagem Alex Criville
9	arcade	normal	vencer em Paul Ricard	personagem John Kocinski
10	arcade	normal	vencer em Motegi	personagem Kenny Roberts
11	challenge	qualquer	tempo 20"300	personagem Jose Luis Cardoso
12	challenge	qualquer	tempo 22"000	personagem Mike Hale
13	challenge	qualquer	tempo 24"000	personagem Regis Laconi
14	challenge	qualquer	tempo 35"500	personagem Takuma Aoki
15	time trial	qualquer	tempo 1'24"000/uma volta em Paul Ricard	personagem Carlos Checa
16	time trial	qualquer	tempo 2'12"000/uma volta em Suzuka	personagem Max Biaggi
17	time trial	qualquer	tempo 1'54"000/uma volta em Motegi	personagem Alex Barros
18	time trial	qualquer	tempo 1'47"000/uma volta em Jerez	personagem Sete Gibernau
19	time trial	qualquer	tempo 1'36"000/uma volta em Donington	personagem Tadayuki Okada
20	season	hard	completar todos os campeonatos	personagem Tetsuya Harada
21	season	hard	vencer todos os campeonatos	personagem Mick Doohan
22	challenge	qualquer	tempo 21"000	personagem Klonoa
23	time trial	qualquer	tempo 1'22"500/três voltas em Paul Ricard	personagem K1
24	season	easy	completar qualquer campeonato	personagem Gun Koma
25	season	qualquer	vencer todas as corridas	foto 1
26	season	normal/hard	vencer todas as corridas	foto 2
27	arcade	hard	vencer em Suzuka	fase Suzuka Reverse
28	arcade	hard	vencer em Donington	fase Donington Reverse
29	arcade	hard	vencer em Jerez	fase Jerez Reverse
30	arcade	hard	vencer em Paul Ricard	fase Paul Ricard Reverse

"Comprei esta moto no desmanche, mas ela é fraca e trocarei por uma scooter"

SSX

Fases secretas

No modo world circuit, vença:

Fase Aloha Ice Jam: todas as fases.

Fase Pipedream: todos os showoff events.

Fase Untracked: todas as fases (incluindo Aloha Ice Jam) e os showoff events.

Personagens secretos

No modo world circuit, pegue:

Personagem Hiro: quatro medalhas de ouro.

Personagem JP: duas medalhas de ouro.

Personagem Jurgen: uma medalha de ouro.

Personagem Zoe: três medalhas de ouro.

Pranchas secretas

No modo world circuit, vença o rank:

Prancha 3: rookie.

Prancha 4: sensei.

Prancha 5: contender.

Prancha 6: natural.

Prancha 7: star.

Prancha 8: veteran.

Prancha 9: champ.

Prancha 10: superstar.

Prancha 11: master.

Roupas secretas

No modo world circuit, complete as manobras:

Roupa 3: marcadas em verde.

Roupa 4: marcadas em azul.

Truques

Na tela de opções, segure L1, L2, R1, R2 e digite:

Máximos atributos: X, X, X, X, X, X, X, ■.

Personagens sem prancha: ■, ▲, ●, X, ■, ▲, ●, X.

Prancha Mallorca: ●, ●, ●, ●, ●, X, ▲, ■.

Todas as fases, personagens e roupas: ↓, ←, ↑, →, X, ●, ▲, ■.

Ela aqui é a zebra do concurso que escolherá a nova representante da Barbie

Star Wars: Starfighter

Truques

Na tela de senhas, digite:

Câmeras secretas: director.

Controles invertidos: jarjar.

Fases secretas (multiplayer missions): andrew.

Mensagem default: shots ou sizzle.

Mensagem hello to my two boys: ltdjgd.

Mostrar créditos: credits.

Mostrar filme Merry Christmas: woz.

Mostrar foto developers: team.

Mostrar foto simon day at lec: simon.

Mostrar slides dos personagens: heroes.

Mostrar slides dos planetas: planets.

Mostrar slides dos veículos: ships.

Mostrar slides My Day At Work by James **Zhang:** jamez.

Tela limpa: nohud.

Todos os truques: overseer.

Veículo invencível: minime.

Veículo N-1 Fighter (modo bonus mission): bluensf (*).

Obs.: (*) após habilitar todos os truques.

Planescape: Torment

Todos os filmes
Usando um editor de texto, abra o arquivo torment.ini e, abaixo da linha [Movies], adicione:
Filme 1: bislogo=1.
Filme 2: tsrlogo=1.
Filme 3: opening=1.
Filme 4: ss_mslab=1.
Filme 5: sigil=1.
Filme 6: time=1.
Filme 7: ss_phard=1.
Filme 8: ss_adeth=1.
Filme 9: alybirth=1.
Filme 10: death=1.
Filme 11: maze=1.
Filme 12: curstd=1.
Filme 13: outlands=1.
Filme 14: baator=1.
Filme 15: carceri=1.
Filme 16: creturn=1.
Filme 17: fortress=1.
Filme 18: fortdoor=1.
Filme 19: arrv_ign=1.
Filme 20: t1enter=1.
Filme 21: meteor=1.
Filme 22: dragon=1.
Filme 23: t1absorv=1.
Filme 24: finale=1.
Filme 25: conflag=1.
Filme 26: t1death=1.
Filme 27: rune=1.
Filme 28: maze2=1.
Filme 29: arrv_vha=1.

Outwars

Truques
Durante a partida, digite:
Câmera secreta (arma): weaponcam.
Infinita energia: keymaster.
Infinita munição: dirtyharry.
Mostrar frame rate: framerate.
Mostrar inimigos no radar: thrasher.
Mostrar mapa: showall.
Parar tempo: timewarp.
Personagem alado: buzz.
Personagem invencível: macleod.
Personagem sorrateiro: sneakers.
Todas as armas: baumer.
Visualizar inimigos: phantom (alternar [F11]).
Voltar à posição inicial: gohome.

Hogs of War

Truques
Na tela de seleção de nomes, digite:
Promoção com 99 pontos: naught pigs.
Todas as equipes e fases: nardy pigs.
Todos os filmes: prying pigs.

Vampire: The Masquerade Redemption

Seleção de fases
Após a instalação do jogo, crie um atalho e, nas propriedades, digite "C:\Arquivos de programas\Vampire The Masquerade – Redemption\Vampire.exe" – console. Agora, durante a partida, digite jump #:
Fase 1: convent.
Fase 2: conventday.
Fase 3: oldtownday.
Fase 4: smithyday.
Fase 5: inn4stagsday.
Fase 6: judithbridgeday.
Fase 7: university.
Fase 8: stthomas.
Fase 9: goldenlaneday.
Fase 10: unornaday.
Fase 11: eastgate.
Fase 12: eastgatenight.
Fase 14: oldtown.
Fase 15: smithy.
Fase 16: inn4stags.
Fase 17: judithbridge.
Fase 18: unorna.
Fase 19: haven.
Fase 20: petrinhill.
Fase 21: petrinhillday.
Fase 22: anezkaroom.
Fase 23: nquarter.
Fase 24: praguecastle.
Fase 25: princebrandl.
Fase 26: goldenlane.
Fase 27: dummynorthquarter.
Fase 28: dummynorthgate.
Fase 29: dummynorthquartergate.
Fase 30: silvermines.
Fase 31: silvermines2.
Fase 32: silvermines3.
Fase 33: silverminesnight.
Fase 34: monastery.
Fase 35: monastery2.
Fase 36: monastery3.
Fase 37: ardanchantry.
Fase 38: ardanchantry2.
Fase 39: ardanchantry3.
Fase 40: ardanchantry4.
Fase 41: joseftunnels.
Fase 42: joseftunnels2.
Fase 43: joseftunnels3.
Fase 44: vysmountain.
Obs.: substituir # por nome da fase.

Todos os equipamentos
Após a instalação do jogo, crie um atalho e, nas propriedades, digite "C:\Arquivos de programas\Vampire The Masquerade – Redemption\Vampire.exe" – console. Agora, durante a partida, digite addthing #:

- **Adagas**

Adaga 1: dagger.
Adaga 2: daggerfine.
Adaga 3: daggerexq.
Adaga 4: daggersilver.
Adaga 5: dirk.
Adaga 6: dirkfine.
Adaga 7: dirkexq.
Adaga 8: morodagger.
Adaga 9: morodaggerfine.
Adaga 10: morodaggerexq.
Adaga 11: poignard.
Adaga 12: poignardfine.
Adaga 13: poignardexq.
Adaga 14: stake.

- **Arcos e flechas**

Arma 1: compoundbow.
Arma 2: crossbow.
Arma 3: crossbow_inc.
Arma 4: crossbowsilver.
Arma 5: crossbowmag.
Arma 6: compoundbowmag.
Arma 7: ivorybow.
Arma 8: longbow.
Arma 9: longbow_inc.
Arma 10: shortbow.
Arma 11: shortbow_inc.
Arma 12: silverbow.

- **Armas de fogo**

Arma 1: pistol.
Arma 2: pistol_sighted.
Arma 3: pistol_modified.
Arma 4: revolver.
Arma 5: revolver_sighted.
Arma 6: revolver_modified.
Arma 7: magnum.
Arma 8: shotgun.
Arma 9: shotgun_modified.
Arma 10: stakegun.
Arma 11: rifle.
Arma 12: rifle_sighted.
Arma 13: rifle_modified.
Arma 14: assaultrifle.
Arma 15: assaultrifle_sighted.
Arma 16: assaultrifle_modified.
Arma 17: chaingun.
Arma 18: flamethrower.
Arma 19: rocketlauncher.
Arma 20: incinerator.
Arma 21: grenadelauncher.
Arma 22: submachinegun.
Arma 23: submachinegun_modified24.

- **Armas leves**

Arma 1: bastion.
Arma 2: bastionfine.
Arma 3: bastionexq.
Arma 4: battleaxe.
Arma 5: battleaxefine.
Arma 6: battleaxeexq.
Arma 7: halberd.
Arma 8: halberdfine.
Arma 9: halberdexq.
Arma 10: lance.
Arma 11: lancefine.
Arma 12: lanceexq.
Arma 13: poleaxe.
Arma 14: poleaxefine.
Arma 15: spear.

Arma 16: spearfine.
Arma 17: spearexq.
Arma 18: quarterstaff.

• Armas pesadas

Arma 1: axe.
Arma 2: axefine.
Arma 3: axeexq.
Arma 4: hammer.
Arma 5: hammerfine.
Arma 6: hammerexq.
Arma 7: mace.
Arma 8: macefine.
Arma 9: maceexq.
Arma 10: pointymace.
Arma 11: pointymacefine.
Arma 12: pointymaceexq.

• Armaduras

Armadura 1: chainmail.
Armadura 2: chainmail_holy.
Armadura 3: chainmail_unholy.
Armadura 4: scalemail.
Armadura 5: scalemail_holy.
Armadura 6: scalemail_unholy.
Armadura 7: halfplate.
Armadura 8: halfplate_holy.
Armadura 9: halfplate_unholy.
Armadura 10: platemail.
Armadura 11: platemail_holy.
Armadura 12: platemail_unholy.
Armadura 13: flakjacket.
Armadura 14: tailoredarmor.

• Capacetes

Capacete 1: skullcap.
Capacete 2: lighthelm.
Capacete 3: fullhelm.
Capacete 4: fullhelm_cold.
Capacete 5: fullhelm_elec.
Capacete 6: fullhelm_fire.
Capacete 7: fullhelm_holy.
Capacete 8: fullhelm_unholy.
Capacete 9: fullhelm_sun.
Capacete 10: lighthelm.
Capacete 11: lighthelm_cold.
Capacete 12: lighthelm_elec.
Capacete 13: lighthelm_fire.
Capacete 14: lighthelm_holy.
Capacete 15: lighthelm_unholy.
Capacete 16: lighthelm_sun.
Capacete 17: swathelm.

• Escudos

Escudo 1: buckler.
Escudo 2: cavalryshield.
Escudo 3: greatshield.
Escudo 4: greatshield_cold.
Escudo 5: greatshield_elec.
Escudo 6: greatshield_fire.
Escudo 7: greatshield_holy.
Escudo 8: greatshield_sun.
Escudo 9: greatshield_unholy.
Escudo 11: riotshield.
Escudo 12: sunshield.
Escudo 13: footmanshield.

• Espadas

Espada 1: ainkurnsword.
Espada 2: bastardsword.
Espada 3: bastardswordfine.
Espada 4: bastardswordexq.
Espada 5: broadsword.
Espada 6: broadswordfine.
Espada 7: broadswordexq.
Espada 8: broadswordholy.
Espada 9: broadsworddread.
Espada 10: broadswordflame.
Espada 11: claymore.
Espada 12: claymorefine.
Espada 13: claymoreexq.
Espada 14: falchion.
Espada 15: falchionfine.
Espada 16: falchionexq.
Espada 17: greatsword.
Espada 18: greatswordfine.
Espada 19: greatswordexq.
Espada 20: rapier.
Espada 21: rapierfine.
Espada 22: poleaxeexq.
Espada 23: rapierexq.

• Luvas

Luva 1: leathergloves.
Luva 1: blackgloves.
Luva 1: gauntlets.
Luva 4: gauntlets_cold.
Luva 3: gauntlets_fire.
Luva 2: gauntlets_heavy.
Obs.: substituir # por nome do item.

Todos os itens

Após a instalação do jogo, crie um atalho e, nas propriedades, digite "C:\Arquivos de programas\Vampire The Masquerade – Redemption\Vampire.exe" – console. Agora, durante a partida, digite addthing #:

Item 1: ringdiamond.
Item 2: silvernecklace.
Item 3: goldnecklace.
Item 4: diamondnecklace.
Item 5: bloodnecklace.
Item 6: braceletblood.
Item 7: braceletdiscipline.
Item 8: amuletdiscipline.
Item 9: ringonyx.
Item 10: ringsilver.
Item 11: ringgold.
Item 12: bloodring.
Item 13: taser.
Item 14: greekfire.
Item 15: torch.
Item 16: flashlight.
Item 17: gangreleye.
Item 18: neckguard.
Item 19: holywater.
Item 20: plasmabag.
Item 21: vitae.
Item 22: bloodstone.
Item 23: chainsaw.
Item 24: machete.
Item 25: fraggrenade.
Item 26: concgrenade.
Item 27: shuriken.
Item 28: scythe.
Item 29: argentbaton.
Item 30: baseballbat.
Item 31: vitaeelder.
Item 32: handconrad.
Item 33: berserkerfang.
Item 34: garouclaw.
Item 35: daggerthorns.
Obs.: substituir # por nome do item.

Truques

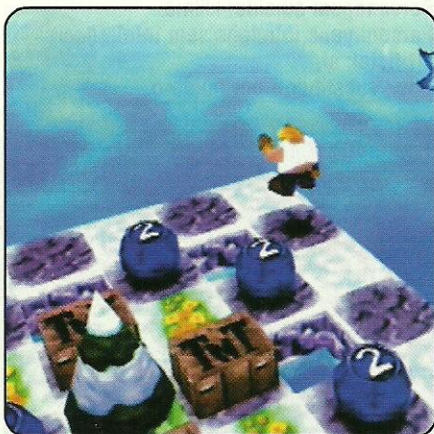
Após a instalação do jogo, crie um atalho e, nas propriedades, digite "C:\Arquivos de programas\Vampire The Masquerade – Redemption\Vampire.exe" – console.
Agora, durante a partida, digite:

Ganhar atributo: addalldisciplines.
Ganhar dinheiro: cash #.
Ganhar experiência: xp #.
Infinita munição: freeammo.
Mostrar atributos: advancement.
Mostrar final: endgame.
Mostrar frame rate desligado: framerate 0.
Mostrar frame rate: framerate 1.
Mostrar informações: totals.
Mostrar posição: whereis.
Mostrar truques: commands.
Perder dinheiro: dropcash #.
Personagem congelado: freeze.
Personagem envenenado: poisonme.
Personagem invencível desligado: god 0.
Personagem invencível: god 1.
Personagem masoquista: damageme.
Personagem ressuscitado: revive.
Personagem suicida: killme.
Personagens inimigos sem inteligência artificial: ai.
Obs.: substituir # por número.

Este, que estava com a consciência pesada, vive tentando praticar boas ações

Charlie Blast's Territory

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: 4 (P), 5 (C), 10 (P), Q (P), Q (P).
Fase 3: 4 (P), 5 (C), 10 (E), 9 (P), 4 (P).
Fase 4: A (P), 7 (O), 6 (C), 6 (E), 2 (C).
Fase 5: 6 (C), 2 (C), A (E), 5 (C), 8 (C).
Fase 6: 9 (O), 10 (O), J (O), J (C), Q (C).
Fase 7: 9 (O), 10 (C), 10 (C), 7 (O), 5 (C).
Fase 8: A (P), 7 (O), 8 (O), 5 (P), 8 (C).
Fase 9: 6 (O), 4 (C), 9 (C), 6 (C), Q (P).
Fase 10: 7 (O), 10 (C), A (C), 9 (E), 6 (C).
Fase 11: 7 (O), 4 (E), 9 (O), 7 (C), Q (C).
Fase 12: 6 (O), 4 (O), 9 (P), 8 (P), 4 (P).
Fase 13: 5 (P), 9 (P), J (C), 6 (P), 4 (P).
Fase 14: 2 (C), 3 (O), 9 (O), 3 (O), 2 (P).
Fase 15: 4 (P), 5 (C), Q (E), 4 (P), 8 (P).
Fase 16: 6 (O), J (E), 2 (C), A (O), 6 (C).
Fase 17: 6 (C), 2 (C), Q (P), 7 (E), 3 (C).
Fase 18: 6 (P), K (C), 10 (C), A (P), 3 (E).
Fase 19: 2 (C), 3 (O), 7 (C) 6 (P), 10 (O).
Fase 20: 6 (O), J (P), 3 (C), 4 (P), 8 (C).
Fase 21: A (P), J (E), 3 (P), 7 (C), 9 (C).
Fase 22: 9 (C), 6 (P), 2 (C), 6 (E), 2 (E).
Fase 23: 2 (C), 3 (O), 7 (P), Q (O), 8 (O).
Fase 24: A (P), 7 (O), 6 (E), J (P), 4 (C).
Fase 25: A (P), J (P), 3 (O), J (C), K (C).
LEGENDA
(C): coração.
(E): espada.
(O): ouro.
(P): paus.

Visualizar fase
Durante a partida, pause e aperte C↑, C↓, C← ou C→.

"Acho que vou explodir aqui e construir uma casa para conseguir descansar"

Quake 2

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:

• Dificuldade easy
Fase 2 (Intelligence Center): 6jbn shfb 07br x3j1.
Fase 3 (Communications Center): 1klg vl2h lnbf f4lq.
Fase 4 (Orbital Defense): 2kqd 2msd z9vm 4xyl.
Fase 5 (Docking Station): vk7n z?ly ?4v5 lj4w.
Fase 6 (Strogg Frieghter): vk3j hsw5 9gzn lqw9.
Fase 7 (Cargo Bay): tk3t rn5n q06w jv05.
Fase 8 (Zaxite Mines): s?wm h1g9 b46c wbod.
Fase 9 (Storage Facility): r8wb 8x7j vgq0 sjwr.
Fase 10 (Organic Storage): q?wb blw8 rp6y xlsn.
Fase 11 (Processing Center): p6p5 kywx hb8r djzh.
Fase 12 (Geothermal Station): n520 kjfw y681 vlmd.
Fase 13 (Detention Center): m525 tz35 hxw0 bxz8.
Fase 14 (Research Lab): l56x 41dx zkr8 vjv8.
Fase 15 (Bio-Waste Treatment): k58v 01hj v5k9 c3vk.
Fase 16 (Access Conduits): j584 w6nr d05b vdq?.
Fase 17 (Descent to Core): h522 98mj sm1c b82c.
Fase 18 (Command Core): g52w 300z 561c w4hk.
Fase 19 (Final): f569 g2d6 ht6x sg5y.

• Dificuldade normal
Fase 2 (Intelligence Center): pgbr vk?b 65bh y3hd.
Fase 3 (Communications Center): 1kls dn5h 7nbf dwrq.
Fase 4 (Orbital Defense): 2klr sdry ?vv4 yq8x.
Fase 5 (Docking Station): vk3t 7lfc 94b7 d3r3.
Fase 6 (Strogg Frieghter): wk3h qnbw nlv5 xgl3.
Fase 7 (Cargo Bay): tk7p 6llp kwgy xd4v.
Fase 8 (Zaxite Mines): st0n qpx4 2wgy jxts.
Fase 9 (Storage Facility): r??p 7ny4 2wgx 99tx.
Fase 10 (Organic Storage): q??k bbbv nbq1 7gcv.
Fase 11 (Processing Center): p64? zm5b ?bm0 5yh6.
Fase 12 (Geothermal Station): n664 sq63 xb?k b7lf.
Fase 13 (Detention Center): m682 m7qt 1215 8098.
Fase 14 (Research Lab): l669 h8md g8xb jnyv.
Fase 15 (Bio-Waste Treatment): k681 x8cl h01k 1pf5.
Fase 16 (Access Conduits): j6?0 bt5m nrz2 qxll.
Fase 17 (Descent to Core): h6?0 xxfw phv1 77p4.
Fase 18 (Command Core): g6?9 gymk rwnk smsl.
Fase 19 (Final): f6y3 wxqk chd0 8k4d.

Truques
Na tela de senhas, digite:
Fase de bônus: fbbc vbbb fbbc vbf7.
Roupa secreta: s3tc 00lc 0l0r s???.

Micro Machines 64 Turbo

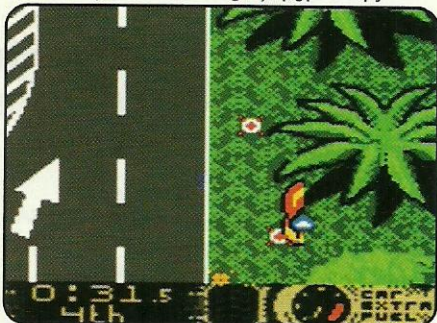
Modo debug
Durante a partida, pause e digite C←, ↑, ↓, ↓, C←, C→, C→, C↑, C↓. Agora, segure Z e digite:
Fácil vitória: C↓.
Seleção de ângulos: ↑, ↓, ← ou →.
Seleção de zoom: L ou R.
Veículo com piloto automático: C←.

Truques/comandos
Durante a partida, pause e digite:
Ação acelerada: C←, C↓, C→, C←, C↑, C↓, C↓, C↓, C↓.
Quicadas fortes: C←, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.
Seleção de câmeras: ←, →, C←, C→, ←, →, C←, C→.
Transformar veículos em objetos: ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←.
Veículos adversários lentos: C→, C↑, C←, C↓, C→, C↑, C←, C↓.

Truques/senhas
Na tela de seleção de nomes, digite:
Ganhar nove continues (challenge): mogslife.
Veículos blindados (multiplayer): alltanks.

"As formigas são bem equipadas. Agora pegarão alimentos pilotando carangos"

Nascar Racers

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (Jungle 1): kthztryw.
Fase 2 (Jungle 2): pxmmzchw.
Fase 3 (Jungle 3): tygndpts.
Fase 4 (Jungle 4): lymthxrs.
Fase 5 (Egypt 1): ztcsmgzw.
Fase 6 (Egypt 2): dyclnsdr.
Fase 7 (Egypt 3): dtdwwydz.
Fase 8 (Egypt 4): cncmccml.
Fase 9 (Europe 1): dstzlcty.
Fase 10 (Europe 2): nhkmzrxz.
Fase 11 (Europe 3): lsclllzs.
Fase 12 (Europe 4): ltnthhcx.
Fase 13 (St. Petersburg 1): whxsstnt.
Fase 14 (St. Petersburg 2): nylwndsw.
Fase 15 (St. Petersburg 3): pgpmwkpy.

Engana-se quem acha que este piloto gosta da natureza. Ele é ruim de volante

Powerpuff Girls: Paint the Townsville Green

Truques
Na tela de senhas, digite:
Fase Bonsai Garden: dustboomer.
Fase The Utonium Chateau: beatbrick.
Opção blossom graphics: pokeyoaks.
Opção bubbles graphics: utonium.
Opção mayor graphics: octievil.
Trading card Big Billy: ebstore.
Trading card Broccloid Emperor: mojojojo.
Trading card Butch: rowdyruffs.
Trading card Fuzzy Lumpkins: rzone.
Trading card Grubber: grubber.
Trading card Little Arturo: targetpowr.
Trading card Mrs. Keane: searsrule.
Trading card Powerpuff Girls: gocircuit.
Trading card Snake: squid.
Trading card Townsville Dump: amoebaboys.

WWF Wrestlemania 2000

Truques
Na tela de senhas, digite:
• **Personagem Jeff Jarret**
Fase 1 (vs. Big Boss Man): mqf8.
Fase 2 (vs. Shawn Michaels): mqhr.
Fase 3 (vs. Billy Gunn): mqj9.
Fase 4 (vs. X-Pac): mqm4.
Fase 5 (vs. Val Venis): mqn7.
Fase 6 (vs. Ken Shamrock): mqrt.
Fase 7 (vs. Road Dogg): mqsq.
Fase 8 (vs. The Big Show): mqwx.
Fase 9 (vs. Val Venis): mqy!.
Fase 10 (vs. Undertaker): mqzv.
Fase 11 (vs. The Big Show/ Road Dogg): mq16.
Fase 12 (vs. Steve Austin): mqm3.
Fase 13 (vs. Kane): mq57.
Fase 14 (vs. Mankind): mq7l.
Fase 15 (vs. The Rock): mq9!.
Fase 16 (vs. Triple H): mrbw.
Fase 17 (vs. Mankind): mrdw.
• **Personagem The Big Show**
Fase 1 (vs. Ken Shamrock): tnfj.
Fase 2 (vs. Billy Gunn): tng1.
Fase 3 (vs. Big Boss Man): tnjk.
Fase 4 (vs. Val Venis): tnmd.
Fase 5 (vs. Shawn Michaels): tnnh.
Fase 6 (vs. Jeff Jarret): tnq3.
Fase 7 (vs. X-Pac): tnt0.
Fase 8 (vs. Road Dogg): tnv6.
Fase 9 (vs. Shawn Michaels): tnyl.
Fase 10 (vs. The Rock): tn04.
Fase 11 (vs. Ken Shamrock/ X-Pac): tn1g.
Fase 12 (vs. Steve Austin): tn4x.
Fase 13 (vs. Mankind): tn5h.
Fase 14 (vs. Triple H): tn8w.
Fase 15 (vs. Undertaker): tn9l.
Fase 16 (vs. Kane): tpc5.
Fase 17: (vs. Triple H): tpf5.
• **Personagem Val Venis**
Fase 1 (vs. Ken Shamrock): knfd.
Fase 2 (vs. Billy Gunn): kngx.
Fase 3 (vs. Big Boss Man): knjf.
Fase 4 (vs. Shawn Michaels): knl9.
Fase 5 (vs. Jeff Jarret): knnc.
Fase 6 (vs. X-Pac): knqz.
Fase 7 (vs. Road Dogg): kntw.
Fase 8 (vs. The Rock): knv2.
Fase 9 (vs. Jeff Jarret): knyg.
Fase 10 (vs. The Big Show): kn00.
Fase 11 (vs. Ken Shamrock/ Road Dogg): kn1b.
Fase 12 (vs. Steve Austin): kn4s.
Fase 13 (vs. Mankind): kn5c.
Fase 14 (vs. Triple H): knsr.
Fase 15 (vs. Undertaker): kn9g.
Fase 16 (vs. Kane): kpc1.
Fase 17 (vs. Triple H): kpf1.
• **Personagem X-Pac**
Fase 1 (vs. Road Dogg): rjdt.
Fase 2 (vs. Val Venis): rjh!.
Fase 3 (vs. Jeff Jarret): rjkv.
Fase 4 (vs. Shawn Michaels): rjlp.
Fase 5 (vs. Big Boss Man): rjps.
Fase 6 (vs. Ken Shamrock): rjqc.
Fase 7 (vs. Billy Gunn): rjs9.
Fase 8 (vs. The Big Show): rjvg.
Fase 9 (vs. Big Boss Man): rjxw.
Fase 10 (vs. Triple H): rj0d.
Fase 11 (vs. Road Dogg): rj2r.
Fase 12 (vs. Steve Austin): rj36.
Fase 13 (vs. Undertaker): rj65.
Fase 14 (vs. Kane): rj75.
Fase 15 (vs. The Rock): rj!w.
Fase 16 (vs. Mankind): rkcf.
Fase 17 (vs. Kane): rkff.

The Simpsons: Night of the Living Treehouse of Horror

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (Flying Tonight): jtwkytqbbkw.
Fase 2 (Plan 9 from Outer Springfield): tnslrysjgww.
Fase 3 (Vlad All Over): bxpgcfpyjwb.
Fase 4 (If I Only Had a Body): wsqjltqfywk.
Fase 5 (Nightmare Cafeteria): npkygbktfwq.
Fase 6 (King Hommer): xqrfjwrbtwp.

A pequena Maggie segue os passos do pai e se transforma em mosca para comer

Blackthorne

Todas as fases/senhas
No tela de senhas, digite:
Fase 1 (mine 2): fbwc.
Fase 2 (mine 3): qp7r.
Fase 3 (mine 4): wjtv.
Fase 4 (tree 1): rryb.
Fase 5 (tree 2): zs9p.
Fase 6 (tree 3): xjsn.
Fase 7 (tree 4): cgdm.
Fase 8 (sand 1): tj1f.
Fase 9 (sand 2): gsg3.
Fase 10 (sand 3): bmhs.
Fase 11 (sand 4): y4dj.
Fase 12 (castle 1): hckd.
Fase 13 (castle 2): nrlf.
Fase 14 (castle 3): j6bz.
Fase 15 (castle 4): mjxg.
Fase 16 (castle 5): k3ch.

Boogerman: A Pick and Flick Adventure

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (Flatulent Swamps 1): 9, 10, 6.
Fase 2 (Flatulent Swamps 2): 10, 6, 7.
Fase 3 (Flatulent Swamps 3): 2, 1, 2.
Fase 4 (Flatulent Swamps 4): 8, 9, 6.
Fase 5 (Hickboy): 8, 2, 8.
Fase 6 (The Pits 1): 6, 9, 8.
Fase 7 (The Pits 2): 3, 2, 7.
Fase 8 (The Pits 3): 1, 2, 9.
Fase 9 (The Pits 4): 10, 1, 2.
Fase 10 (Revolta): 4, 7, 2.
Fase 11 (Boogerville 1): 9, 8, 10.
Fase 12 (Boogerville 2): 4, 3, 10
Fase 13 (Boogerville 3): 3, 7, 1.
Fase 14 (Boogerville 4): 10, 1, 9.
Fase 15 (Flyboy): 1, 6, 7.
Fase 16 (Mucous Mountain 1): 2, 9, 8.
Fase 17 (Mucous Mountain 2): 2, 9, 4.
Fase 18 (Nasal Caverns 1): 2, 6, 3.
Fase 19 (Nasal Caverns 2): 9, 1, 2.
Fase 20 (Deodor Ant): 8, 9, 4.
Fase 21 (Pus Palace 1): 6, 1, 8.
Fase 21 (Pus Palace 2): 1, 7, 4.
Fase 21 (Pus Palace 3): 9, 3, 6.
Fase 21 (Pus Palace 4): 7, 1, 3.
Fase 25 (Booger Meister): 6, 10, 1.
Obs.: (*) contando Boogerman como primeiro personagem, aperte ↓ o número de vezes indicado.

Super Star Wars: Episode 6 – Return of the Jedi

Mostrar créditos
Na tela de título, digite A, B, A, B, A, B, A, B.
Todas as fases/senhas
Na telas de senhas, digite:
• **Dificuldade brave**
Fase 2: bgfsmh.
Fase 3: jvplhp.
Fase 4: vdlbgg.
Fase 5: mkyxvn.
Fase 6: lbrhfr.
Fase 7: gptdzc.
Fase 8: dddqyz.
Fase 9: tlvhft.
Fase 10: nvbjjh.
Fase 11: grmjyx.
Fase 12: zkqhqd.
Fase 13: wcbmks.
Fase 14: kxvzzd.
Fase 15: bwhphz.
Fase 16: mkzydp.
Fase 17: khwkcb.
Fase 18: wdsmnn.
Fase 19: gwyxgn.
Fase 20: bgswld.
• **Dificuldade easy**
Fase 2: rlgqmn.
Fase 3: zjlmrj.
Fase 4: lzlkjf.
Fase 5: vtymzx.
Fase 6: qznfpp.
Fase 7: vkcdfd.
Fase 8: zctkfc.
Fase 9: qyxyhb.
Fase 10: lfwltq.
Fase 11: qdqgkh.
Fase 12: cpmrzv.
Fase 13: cdwlty.
Fase 14: bpffzq.
Fase 15: rmnvlc.
Fase 16: rvkfkg.
Fase 17: vqxdqj.
Fase 18: hlqmvl.
Fase 19: vqjgwf.
Fase 20: zzstxz.
• **Dificuldade jedi**
Fase 2: rrsbts.
Fase 3: yqyhjn.
Fase 4: zpnkkz.
Fase 5: bzgbjx.
Fase 6: msdzzr.
Fase 7: xxvpbg.
Fase 8: cqqbkp.
Fase 9: xnhpsf.
Fase 10: kqmlxp.
Fase 11: mfwhqm.
Fase 12: vcynnp.
Fase 13: bpsdvs.
Fase 14: dsfygd.
Fase 15: njhphl.
Fase 16: bzcbcb.
Fase 17: vjksnj.
Fase 18: ppnnzy.
Fase 19: cjqkmx.
Fase 20: txqltm.

Mario is Missing!

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: pvv23cz.
Fase 2: fcbsb6w.
Fase 3: yhyamlz.
Fase 4: y4mopfw.
Fase 5: g5f96cx.
Fase 6: cx746yf.
Fase 7: nbgr6cf.
Fase 8: xikrn4x.
Fase 9: x**kldk.
Fase 10: s48o5n4.
Fase 11: dwv6p78.
Fase 12: pcd1384.
Fase 13: dj49lz3.
Fase 14: d9fkptr.
Fase 15: ttmgmqm.

"Acho que vou comprar uma roupa dessa aí para ficar parecido com o RoboCop"

Mighty Morphin Power Rangers

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: 0001.
Fase 2: 3847.
Fase 3: 5113.
Fase 4: 3904.
Fase 5: 1970.
Fase 6: 8624.
Fase 7: 2596.
Fase final 1: 0411.
Fase final 2: 1007.
Fase final 3: 1212.

"Acho que aquela feijoada não me fez bem. Vou correndo à busca de uma moita"

Super Star Wars: Episode 5 – The Empire Strikes Back

Truques
Na tela de título, digite:
Todos os poderes: X, B, B, Y, X, A, A, X.
Enfrentar Darth Vader: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
• **Dificuldade easy**
Fase 1: wdwdwb.
Fase 2: csptnp.
Fase 3: nsrscl.
Fase 4: wfbjtb.
Fase 5: bhrdhl.
Fase 6: hmgpwj.
Fase 7: ldgltj.
Fase 8: lljfbg.
Fase 9: wljwdn.
Fase 10: wbwhrw.
Fase 11: nccgsp.
Fase 12: glttdj.
Fase 13: gjbhnf.
Fase 14: mcdgrj.
Fase 15: pgpnmg.
Fase 16: ngmsjb.
Fase 17: rlmswj.
Fase 18: mbrcgb.
Fase 19: swpmss.

Dragon's Revenge

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: lsrcie8.
Fase 3: csabmjm.
Fase 4: dsi36kr.
Fase 5: etts8dl.
Fase 6: ft438xr.
Fase 7: hv5395s.

Earthworm Jim 2

Truques
Durante a partida, pause e digite:
Arma barn blaster: C, C, C, C, A, A, B, C.
Arma bomb: C, A, B, C, A, B, ↑, ↓.
Arma homing: C, C, C, C, A, A, B, A.
Arma plasma: C, C, C, C, A, A, A, B.
Arma triple: C, C, C, C, A, A, A, C.
Ganhar continue (*): A, A, C, C, B, A, ←, ←.
Ganhar continue: A, A, C, C, B, A, ←, →.
Ganhar dez minhocas (*):
C, A, B, A, B, A, C, A.
Ganhar dez minhocas: C, A, B, A, B, A, C, B.
Ganhar energia (*): A, B, C, A, B, C, A, B.
Ganhar energia: A, B, C, A, B, C, A, A.
Ganhar munição (*): C, B, B, A, C, B, B, A.
Ganhar munição: C, B, B, A, C, B, A, A.
Ganhar vida (*): A, B, C, C, C, A, A, A.
Ganhar vida: A, B, C, C, C, A, A, B.
Menu de truques: A, C, C, A, B, A, B, ←.
Mostrar créditos: C, A, C, A, B, A, A, '.
Personagem invencível:
A, A, A, A, ←, →, ←, →.
Pular fase: A, B, B, A, C, B, B, →.
Tela de pause brilhante:
A, A, A, A, B, B, B, B.
Visualizar fase: A, C, C, B, A, A, B, ↑.
Obs.: (*) funciona apenas uma vez por fase.
Todas as fases
Durante a partida, pause e digite:
Fase 1 (Lorenzo's Soil):
A, A, C, C, B, B, A, A.
Fase 2 (Puppy Love 1):
←, →, B, C, C, ←, →, B.
Fase 3 (Puppy Love 2):
←, →, B, C, C, ←, →, A.
Fase 4 (Puppy Love 3):
→, →, A, B, C, ←, →, A.
Fase 5 (Inflated Head):
B, B, C, A, B, C, ←, →.
Fase 6 (ISO 9000): A, B, C, →, →, →, →, →.
Fase 7 (The Villi People):
A, B, C, C, ↑, C, ←, →.
Fase 8 (The Flyin' King):
C, B, C, ←, →, ←, A, B.
Fase 9 (Udderly Abducted):
↓, A, C, ←, →, ↓, A, C.
Fase 10 (Level Ale):
C, C, ↓, ↓, A, →, →, ←.
Fase 11 (See Jim Run):
B, B, C, ←, ←, ←, ←, →.

Jurassic Park

Mostrar créditos
Na tela de senhas, digite freiheit.
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Personagem Dr. Grant, dificuldade easy
Fase 1 (The Jungle): 0hhnsidk.
Fase 2 (Power Station): 2binhke9.
Fase 3 (The River): 4lbvgiin.
Fase 4 (Pump Station): 66rheh2p.
Fase 5 (Canyon): 8kn0shuu.
Fase 6 (The Volcano): a717mup6.
Fase 7 (Visitor Center): cplphmmg.
Personagem Dr. Grant, dificuldade hard
Fase 1 (The Jungle): 08bi9ur7.
Fase 2 (Power Station): 2qmh7db2.
Fase 3 (The River): 4snp67fc.
Fase 4 (Pump Station): 6qlntnrr.
Fase 5 (Canyon): 8dciddr8.
Fase 6 (The Volcano): a6c8edji.
Fase 7 (Visitor Center): c7dh56b7.
Personagem Dr. Grant, dificuldade normal
Fase 1 (The Jungle): 0rjtrma6.
Fase 2 (Power Station): 277166ro.
Fase 3 (The River): 4bfp64v0.
Fase 4 (Pump Station): 64dhcdef.
Fase 5 (Canyon): 85bglnth.
Fase 6 (The Volcano): ah745ejc.
Fase 7 (Visitor Center): c7ubl67u.
Personagem Raptor, dificuldade easy
Fase 1 (The Jungle): g21g0014.
Fase 2 (Power Station): i21g0016.
Fase 4 (Pump Station): k21g0018.
Fase 5 (Canyon): m21g001ª.`

Fase 7 (Visitor Center): o21g001c.
Personagem Raptor, dificuldade hard
Fase 1 (The Jungle): g21g0036.
Fase 2 (Power Station): i21g0038.
Fase 4 (Pump Station): k21g003a.
Fase 5 (Canyon): m21g003c.
Fase 7 (Visitor Center): o21g003e.
Personagem Raptor, dificuldade normal
Fase 1 (The Jungle): g21g0025.
Fase 2 (Power Station): i21g0027.
Fase 4 (Pump Station): k21g0029.
Fase 5 (Canyon): m21g002b.
Fase 7 (Visitor Center): o21g002d.
Todas as fases/senhas (carga munição 60)
Na tela de senhas, digite:
Personagem Dr. Grant, dificuldade easy
Fase 2 (Power Station): 2vvvvvtq.
Fase 3 (The River): 4vvvvvts.
Fase 4 (Pump Station): 6vvvvvtu.
Fase 5 (Canyon): 8vvvvvt0.
Fase 6 (The Volcano): avvvvvt2.
Fase 7 (Visitor Center): cvvvvvt4.
Todas as fases/senhas (carga munição grenade 28)
Na tela de senhas, digite:
Personagem Dr. Grant, dificuldade easy
Fase 1 (The Jungle): 000000tt.
Fase 2 (Power Station): 200000tv.
Fase 3 (The River): 400000t1.
Personagem Dr. Grant, dificuldade hard
Fase 1 (The Jungle): 000000vv.
Fase 2 (Power Station): 200000v1.
Fase 3 (The River): 400000v3.
Personagem Dr. Grant, dificuldade normal
Fase 1 (The Jungle): 000000uu.
Fase 2 (Power Station): 200000u0.
Fase 3 (The River): 400000u2.
Todas as fases/senhas (sem arma)
Na tela de senhas, digite:
Personagem Dr. Grant, dificuldade easy
Fase 1 (The Jungle): 00000011.
Fase 2 (Power Station): 20000013.
Fase 3 (The River): 40000015.
Fase 4 (Pump Station): 60000017.
Fase 5 (Canyon): 80000019.
Fase 6 (The Volcano): a000001b.
Fase 7 (Visitor Center): c000001d.
Personagem Dr. Grant, dificuldade hard
Fase 1 (The Jungle): 00000033.
Fase 2 (Power Station): 20000035.
Fase 3 (The River): 40000037.
Fase 4 (Pump Station): 60000039.
Fase 5 (Canyon): 8000003b.
Fase 6 (The Volcano): a000003d.
Fase 7 (Visitor Center): c000003f.
Personagem Dr. Grant, dificuldade normal
Fase 1 (The Jungle): 00000022.
Fase 2 (Power Station): 20000024.
Fase 3 (The River): 40000026.
Fase 4 (Pump Station): 60000028.
Fase 5 (Canyon): 8000002a.
Fase 6 (The Volcano): a000002c.
Fase 7 (Visitor Center): c000002e.

"Acho que estou perdido sem um guia"

Predator 2

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (The Rooftops): killers.
Fase 2 (The Streets): camouflage.
Fase 3 (The Subway): los angeles.
Fase 4 (The Slaughterhouse): subterror.
Fase 5 (The Street): total body.

Ronaldo Testa

DREAMCAST

4 Wheel Thunder
Fases indoor
27e7616c00000007
Fases outdoor
f65994af00000007
Fases practice
11d4d4b800ffffff
Infinito cash
821b8f2a00000010
Pontuação em 999
1fb414bb000003e7
Todos os veículos
2846216ee0701041
9721ae1e

Blue Stinger
Arma acid gun (eliot)
b49e75bc00000001
Arma bazooka (eliot)
8f1fc23100000001
Arma handgun (eliot)
52c3386600000001
Arma laser gun (eliot)
da14ccee00000001
Arma napalm gun (eliot)
a4071ea000000001
Arma plasma gun (eliot)
6633247000000001
Arma ray gun (eliot)
b4a675bc00000001
Arma shotgun (eliot)
8f03c23100000001
Infinita energia (dog)
74bddc3300000038
Infinita energia (eliot)
437a10f800000028
Infinita carga arrow (dog)
fc5199b700000006
Infinita carga pistol
2cb76c740000000f
Infinito cash
d8b08cee00000090
Item bermuda atm card
d458ccee00000001
Item car key
bafa75bc00000001
Item chris' id card
8153c23100000001
Item clone room key
8167c23100000001
Item hamburger
8ebfc23100000002
Item hotdog
8ea3c23100000002
Item jacob's disk
aa571ea000000001
Item jacob's safe key
947045c600000001
Item kimra bank card
bace75bc00000001
Item large hassy
b53e75bc00000002
Item pasta
446250f800000001
Item plant card
684b247000000001
Item sandwich
a5a71ea000000002
Item santa suit
354d6b7600000001
Item small hassy
dbb4ccee00000002
Item stair key
fa9dd9b700000001
Item steak
35756b7600000001
Item sushi
1ca459a000000001
Item tank card
6857247000000001
Item yucatan atm card
d444ccee00000001

Kao – The Kangaroo
Infinita coin
fea995ae00000063
Infinita flag
900809df00000063
Infinita glove
4caa1b0800000063
Infinita vida
2ea7606d00000063
Renovar energia (apertar L)
2c2c6cad60704e1e
2267678400000064

Sega Marine Fishing
Infinita carga item
83738f14000003e7
Infinito tempo (arcade)
d53081ca000042ea
Máxima pontuação (arcade)
cabbe5ed0000270f
Recolhimento de linha acelerado (apertar L)
7b8ed11560704e1e
eef7daf600000016
Tempo desacelerado (minijogos)
d53081ca0000000a
Todas as lures
db29c1cbe06c5041
01af0f80
Todos os itens
17655485e06d1041
01af0f80
Todos os itens do aquarium
c67aa5ece06df041
01af0f80

Spider-Man
Infinita carga web
c28be6d900000001
Opção p/ todas as capas (game covers)
8b70833120703fc2
640ba570ffffffff
Opção p/ todas as revistas (comic collection)
8b70833120703fc2
10e4d8a0ffffffff
Opção p/ todas as roupas (costumes)
8b70833120703fc2
487a11f800000fff
Opção p/ todos os filmes (movie viewer)
8b70833120703fc2
d8184deeffffffff
Opção p/ todos os personagens (character viewer)
8b70833120703fc2
8d134331ffffffff
Personagem invencível
dc8882fe00000001
Personagem magricela
da388dbd00000001
Personagem pulsátil
88f38c2100000001
Todas as fases
8b70833120703fc2
a1db5fa000000101
c06aa9c9e06f5041
e0507061

NINTENDO 64

Army Men: Air Combat
Código mestre
f10507cc2400
Todas as fases
810b252a0105

Army Men: Sarge's Heroes
Código mestre
f10507cc2400
Infinita carga munição
8115fcbe0001
Infinito continue
811596920001
Munição flamejante
80054c940001
Personagem invencível
8115fcee0001
Personagem invisível
811596820001
Personagem metálico
811596a20001
Personagem Plastro
811609a20009
Personagem The Big Green One
811609a20007
Personagem Vikki
811609a20008
Todas as armas
8115969e0001

Asteroids Hyper 64
Infinita carga armageddon
8107f8920001
Infinita carga itens
8107f8a2270f
Infinita vida
8007f90e0063
Máxima pontuação
8107f8feffff

Automobili Lamborghini
Infinito tempo
800ce76f0063
Pontuação em 100
800ce7430064
Todos os veículos
800985c30001
800985c50001
800985c70001
800985cb0001
800985cd0001
800985cf0001

Bass Hunter 64
Diminuir dificuldade
80111f0e0001
Linha inquebrável
80111f050001
Mais dinheiro
80111f0b0001
Personagem cabeçudo
80111f0c0001
Sem penalidades (tournament)
80111f080001
Sempre fisgar peixes grandes
80111f060001
Todas as fases
80111f000001

Battlezone: Rise of the Black Dogs
Infinita carga munição
811df6ea0500
Infinita carga armor
811df6de0bb8

Bomber Man 64
Infinita vida
802ac6270063
Infinito continue
802ac62b0063
Fase Blizzard Battle (battle)
802ac61f0008
802ac7030008
Fase In the Gutter (battle)
802ac61f0006
802ac7030006
Fase Lost at Sea (battle)
802ac61f0009
802ac7030009
Fase Sea Sick (battle)
802ac61f0007
802ac7030007
Parar tempo
802ac6430000
Todas as gems
802ac62f0063
Todas as gold cards
8008e57500ff
8108e576ffff
8108e578ffff
8108e57affff
8108e57cffff
8108e57effff
8108e580ffff
8108e582ffff
8008e58400ff

PLAYSTATION

BattleTanx: Global Assault
Dinheiro infinito
800e3dc00064

Beast Wars: Transformers
Golpe mortal (J1)
d00d9b1a00a8
800d9b1a0001
Golpe mortal (J2)
d00d9b1c00a8
800d9b1c0001
Infinita carga especial (J1)
800d9b220004
Infinita carga especial (J2)
800d9b240004
Infinita energia (J1)
800d9b1a00a8
Infinita energia (J2)
800d9b1c00a8
Modo sudden death
d00d9ae00014
800d9b220000
d00d9ae00014
800d9b220000
d00d9ae00014
800d9b1a0001
d00d9ae00014
800d9b1c0001
Sem carga especial (J1)
800d9b220000
Sem carga especial (J2)
800d9b240000

Beyond the Beyond
Ganhar nível rápido (Annie)
80114a78ffff
Ganhar nível rápido (J1)
801149f0ffff
Ganhar nível rápido (Percy)
80114b00ffff
Ganhar nível rápido (Samson)
80114b88ffff
Ganhar nível rápido (Tont)
80114c98ffff
Infinita energia (Annie)
80114a5c03e7
80114a5e03e7
Infinita energia (J1)
801149d403e7
801149d603e7
Infinita energia (Percy)
80114ae403e7
80114ae603e7
Infinita energia (Samson)
80114b6c03e7
80114b6e03e7
Infinita energia (Tont)
80114c7c03e7
80114c7e03e7
Infinito cash
80103884ffff
Infinito LP (Annie)
80114a5403e7
80114a5603e7
Infinito LP (Edward)
80114bec03e7
Infinito LP (J1)
801149cc03e7
801149ce03e7
Infinito LP (Percy)
80114ade03e7
Infinito LP (Samson)
80114b6403e7
80114b6603e7
Infinito LP (Tont)
80114c7403e7
80114c7603e7
Infinito MP (Annie)
80114a5803e7
80114a5a03e7
Infinito MP (Edward)
80114bf003e7
80114bf203e7
Infinito MP (J1)
801149d003e7
801149d203e7
Infinito MP (Percy)
80114ae003e7
80114ae203e7
Infinito MP (Samson)
80114b6803e7
80114b6a03e7
Infinito MP (Tont)
80114c7803e7
80114c7a03e7
Melhorar attack (Annie)
80114a6003e7
Melhorar attack (Edward)
80114bf803e7
Melhorar attack (J1)
801149d803e7
Melhorar attack (Percy)
80114ae803e7
Melhorar attack (Samson)
80114b7003e7
Melhorar attack (Tont)
80114c8003e7
Melhorar defense (Annie)
80114a6403e7
80114a6603e7
Melhorar defense (Edward)
80114bfc03e7
80114bfe03e7
Melhorar defense (J1)
801149dc03e7
801149de03e7
Melhorar defense (Percy)
80114aec03e7
80114aee03e7
Melhorar defense (Samson)
80114b7403e7
80114b7603e7
Melhorar defense (Tont)
80114c8403e7
80114c8603e7
Melhorar IQ (Annie)
80114a6c03e7
Melhorar IQ (Edward)
80114c0603e7
Melhorar IQ (J1)

801149e603e7
Melhorar IQ (Percy)
80114af603e7
Melhorar IQ (Samson)
80114b7e03e7
Melhorar IQ (Tont)
80114c8e03e7
Melhorar luck (Annie)
80114a7003e7
Melhorar luck (Edward)
80114c0a03e7
Melhorar luck (J1)
801149ea03e7
Melhorar luck (Percy)
80114afa03e7
Melhorar luck (Samson)
80114b8203e7
Melhorar luck (Tont)
80114c9203e7
Melhorar speed (Annie)
80114a6803e7
80114a6a03e7
Melhorar speed (Edward)
80114c0003e7
80114c0203e7
Melhorar speed (J1)
801149e003e7
801149e203e7
Melhorar speed (Percy)
80114af003e7
80114af203e7
Melhorar speed (Samson)
80114b7803e7
80114b7a03e7
Melhorar speed (Tont)
80114c8803e7
80114c8a03e7
Melhorar strength (Annie)
80114a6203e7
Melhorar strength (Edward)
80114bfa03e7
Melhorar strength (J1)
801149da03e7
Melhorar strength (Percy)
80114aea03e7
Melhorar strength (Samson)
80114b7203e7
Melhorar strength (Tont)
80114c8203e7

Big Ol' Bass Fisherman's Bait 2

Infinito continue
800c0f680009
Infinito tempo
800c11242710

Bio Freaks

Mais energia (J1)
8009a0386400
Mais energia (J2)
8009a6ac6400
Menos energia (J1)
8009a0380100
Menos energia (J2)
8009a6ac0100

Black Bass with Blue Marlin

Infinita lure
8003c4c22400

Black Dawn

Infinita carga missile
8005fcf00064
Infinita carga napalm
8005fcf403e7
Infinita carga rocket
8005fcf20064
Infinita carga TAC
8005fcf603e7

Blade

Carga de itens em 99 (apertar L1)
d00db89afbff
800c38f60063
d00db89afbff
800C38f80063
d00db89afbff
800c38fa0063
d00db89afbff
800c38fc0063
d00db89afbff
800c38fe0063
d00db89afbff
800c39000063
Infinita arma
d00bb7700478
800bb770047a
Infinita arma e energia
d00bb7700478
800bb770067a
Infinita arma e todos os itens-chave
d00bb7700478
800bb7700c7a
Infinita arma, energia e todos os itens-chave
d00bb7700478
800bb7700e7a
Infinita energia
d00bb7700478
800bb7700678
Infinita energia e todos os itens-chave
d00bb7700478
800bb7700e78
Menu cheat (apertar Start)
800bb7727000
Todas as chaves (apertar Select)
d00dB89afffe
800c390800ff
Todos os glyphs (apertar Select)
d00db89afffe
800b7010ffff
Todos os itens-chave
d00bb7700478
800bb7700c78

Blast Radius

Código mestre
d0024da001cd
80024da22400
d0024dc001cd
80024dc22400
Infinita energia
800ef16a0060
Infinita carga fuel
800eda7e0064
Infinita carga shield
800ef16800c8
Infinita carga secondary weapon
800ef17203e8
Infinito continue
800ab724967f
800ab7260098

Blasto

Infinita carga blast-o-matic
d000e22a00ff
800cd4340002
Infinita energia
d000e22a00ff
801f04d41770

Bloody Roar

Infinita energia (J1)
301c45080002
Infinita energia (J2)
301c45090002
Infinita energia (big arm) (J1)
301c45080012
Infinita energia (big arm) (J2)
301c45090012
Menu art gallery
801c4520ffff
Modo big arm (J1)
301c45080010
Modo big arm (J2)
301c45090010

Bloody Roar 2

Todos os personagens
801c0ff4ffff

Bogey Dead 6

Infinita carga amraam missile
800bc6860064
Infinita carga armor
801b9fdc0964
Infinita carga fuel
800817122f61
801c21702f61
Infinita carga harm missile
800bc6880064
Infinita carga maverick missile
800bc68a0064
Infinita carga missile
500006020000
800bc6840064
Infinita carga sidewinder
800bc6840064
Infinita carga vulcan cannon
800bc68e0064
Infinito continue
801c29c20005
Infinito tempo
80080b2403e7
801c29f003e7

Bomber Man Fantasy Race

Infinita energia
800100EA0FFF
Infinito money
8014873C03E7
Tempo de volta 1 zerado
8014AB200000
Tempo de volta 2 zerado
8014AB240000
Tempo de volta 3 zerado
8014AB280000
Todos os veículos (J1)
80148736FFFF

Bomber Man-Party Edition

Infinita carga bomb
801d8c0c0063
Infinita carga flame
801d8c080009
Infinita vida
800934a00064
Máxima pontuação
800934a4e0ff
800934a605f5
Parar tempo
801e37be0063
Personagem invencível (segurar L2)
d00afcbafeff
801d8cc80102

Bomber Man World

Infinita vida
8007f0380009
800cdb700009
Infinito tempo
80078bf84000
Personagem invencível
800cdb320101

Boombots

Baixa energia (J1)
d009f7a00400
8009f7a00001
Baixa energia (J2)
d009f7a20400
8009f7a20001
Infinita energia (J1)
8009f7a00400
Infinita energia (J2)
8009f7a20400
Infinito power (J1)
8009f7a40400
Infinito power (J2)
8009f7a60400
Sem energia (J1)
8009f7a00000
Sem energia (J2)
8009f7a20000
Sem power (J1)
8009f7a40000
Sem power (J2)
8009f7a60000
Todas as fases
8009f822ffff
Todos os personagens
8009f820ffff

Breath of Fire 3

$ 5 milhões
80144f50f08e
80144f5202fa
Desligar random battles
80143f220000
Ganhar nível rápido (Momo)
d0144ca60000
80144ca600f0
Ganhar nível rápido (Nina)
d0144a160000
80144a1600f0
Ganhar nível rápido (Peco)
d0144d4a0000
80144d4a00f0
Ganhar nível rápido (Rei)
d0144c020000
80144c0200f0
Ganhar nível rápido (Ryu)
d01449720000
8014497200f0
Ganhar nível rápido (Teepo)
d0144b5e0000
80144b5e00f0
Ganhar nível rápido (Garr)
d0144aba0000
80144aba00f0
Todos os dragon genes
80145548ffff
8014554affff

J1, 2, 3, 4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente.

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: o código mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

ação games Start classificados

Acessórios

Compram-se

Compram-se Playstation

Em ótimo estado ou queimado

(11) 9421-1163.

Aparelhos

APARELHOS de Videogames: Aces. Entregas SP, Interior. Fac. Pgto F: (11) 4335-5375.

Compro/Vendo/Troco Game/Jogo

Play, N64, Dreamcast, S.Nes Etc.

F: (0xx11) 5512-6431/ 9787-4561/ 9873-5110.

Compra/ Troca/ Venda Aparelho

Play / Dreamcast / S. Nes/ N64

Só São Paulo. F: (11) 5061-4899.

Vendem-se

Vendo,Troco: Play, Nintendo64,

Super Nintendo e Fitas de Games. Envio por Sedex.

F: (0xx11) 6096-4137.

ELETROMIL VIDEO GAMES

Venda / Troca / Consertos

R. Santa Efigênia, 348, lj. 12

F: (11) 3362-2308 / 3337-5557.

NINTENDO 64 - vendo c/ 4 fitas

$470,00. Tratar c/ Wendy.

F: (14) 3733-3280.

Games & Cia.

Vendas e Assis.técnica

*video games *fitas *cd's *acessórios

F: (31) 3272-5740

SUPER PLAY GAMES

Venda - PS One, Playstation II

Super Ness, Dreamcast, N 64 e Acessórios. Fone (041) 322 2240

Despachamos via Sedex.

Clubes

Futebol

SOMOS JOGADORES DE FUTEBOL

Star Soccer 97. Aceitamos desafios!

F: (11) 6685-6392.

Locadoras

Aqui Videogames Novos e Seminovos. Jogos, acessórios Assistência Técnica. Entrega pessoal e Sedex.

F: (011) 3846-1470 / 3846-4375.

Site: www.dragoon.com.br

PARA ANUNCIAR

LIGUE:

3037-2720 ou

DDG: 0800-132066

PLAY SHOP

TUDO PARA GAMES E ACESSÓRIOS

• Super Nitendo • Playstation • Playstation 2 • Nitendo 64 • Dream Cast • Acessórios

As ultimas novidades em jogos.

PAGAMENTO FACILITADO!!!

playshopgames@globo.com

(13) 289-1098 SANTOS-SP (13) 467-2252 SÃO VICENTE-SP

ROCK LASER Games

Venda, Troca e Compra

VIDEO GAMES NOVOS E SEMINOVOS

Playstation/ Nintendo 64 Super NES/ Saturno Dream Cast

Tudo com garantia

Despachamos via Sedex

Rua Araritaguaba, 1118 - Vl.Maria

PABX: 11-6631.9979

Aceitamos Cartões de Crédito!

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.

PARA ANUNCIAR LIGUE: 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

ENERGIA QUE DA GOSTO